číslo 14 Únor 1993

29 Kč

EXCALIBUR

POČÍTAČOVÉ HRY

Nintendo®

Nintendo v Čechách

HITPARÁDA

PC

1	(4)	**INDIANA JONES IV**, *Lucasfilm Games*, **(EX 12)**
2	(3)	**MONKEY ISLAND II**, *Lucasfilm Games*, **(EX 12)**
3		**EYE OF THE BEHOLDER II**, *SSI*, **(EX 13, 14)**
4	(9)	**GODS**, *Bitmap Brothers*, **(EX 8)**
5		**SPACE QUEST IV**, *Siera-on-line*
6		**RED BARON**, *Dynamix*, **(EX 6)**
7		**POPULOUS II**, *Bullfrog*, **(EX 11, 13)**
8		**ALONE IN THE DARK**, *Infogrames*
9		**CADAVER**, *Bitmap Brothers*, **(EX 7, 8, 9)**
10		**HERO'S QUEST III**, *Siera-on-line*, **(EX 13, 14)**

AMIGA

1	(1)	**PROJECT X**, *Team 17*, **(EX 13)**
2	(4)	**EYE OF THE BEHOLDER II**, *SSI*, **(EX 13, 14)**
3	(9)	**BLACK CRYPT**, *Electronic Arts*, **(EX 12)**
4		**FORMULA ONE GRAND PRIX**, *Microprose*, **(EX 12)**
5		**POPULOUS II**, *Bullfrog*, **(EX 11, 13)**
6		**PINBALL DREAMS**, *21st Century Entertainment*, **(EX 12)**
7		**POWERMONGER**, *Bullfrog*, **(EX 3)**
8	(7)	**LOTUS TURBO E C II**, *Gremlin*, **(EX 10)**
9		**TURRICAN II**, *Rainbow Arts*, **(EX 5)**
10		**FLASHBACK**, *Delphine Software*

ATARI ST

1	(3)	**POWERMONGER**, *Bullfrog*, **(EX 3)**
2	(5)	**CHAOS STRIKES BACK**, *FTL*, **(EX 7)**
3		**CADAVER II**, *Bitmap Brothers*, **(EX 13, 14)**
4		**DUNGEON MASTER**, *FTL*, **(EX 7)**
5	(6)	**FORMULA ONE GRAND PRIX**, *Microprose*, **(EX 12)**
6		**LURE OF THE TEMPTRESS**, *Vigin*, **(EX 13)**
7		**VROOM**, *UBI Soft*
8		**RAILROAD TYCOON**, *Microprose*, **(EX 8)**
9		**EPIC**, *Ocean*, **(EX 13)**
10		**PACIFIC ISLANDS**, *Empire*, **(EX 13)**

ATARI XL

1	(1)	**MISJA**, *Avalon*, **(EX 12)**
2	(7)	**KARATEKA**, *Broderbund*
3	(3)	**FRED**, *Avalon*
4	(2)	**DRACONUS**, *Cognito*
5	(6)	**ZYBEX**, *Zeppelin*
6	(8)	**ACE OF ACES**, *Accolade*, **(EX 13)**
7		**TOMAHAWK**, *Digital Integration*
8		**SOLO FLIGHT**, *Microprose*
9	(4)	**LASERMANIA**, *Avalon*
10		**EIDOLON**, *Lucasfilm*

C-64

1	(3)	**LAST NINJA III**, *System 3*
2		**BARD'S TALE III**, *Interplay*
3	(2)	**TEST DRIVE II**, *Accolade*, **(EX 6, 11)**
4	(6)	**ELVIRA**, *Accolade*, **(EX 13)**
5	(9)	**ELITE**, *Firebird*, **(EX 1)**
6		**BARBARIAN II**, *Palce Software*, **(EX 11)**
7		**LOTUS TURBO E. C.**, *Gremlin*, **(EX 1)**
8		**ACE**, *Cascade Games*, **(EX 13)**
9		**PIRATES**, *Microprose*
10		**CASTLE MASTER**, *Incentive*, **(EX 9)**

SINCLAIR

1		**DIZZY V**, *Code Masters*
2		**GREEN BERET**, *Imagine*
3		**THREE WEEKS IN PARADISE**, *Microgen*
4		**SWITCHBLADE**, *Gremlin*
5		**SHAO-LIN'S ROAD**, *Konami*
6		**BATTY**, *Hit-Pak*
7	(2)	**MYTH**, *System 3*
8	(8)	**TURRICAN**, *Rainbow Arts*, **(EX 5)**
9	(6)	**R-TYPE**, *Electric Dreams*
10	(3)	**ROBOCOP**, *Ocean*

EXCALIBUR

1		**WIZARDRY VII**, *SIR-TECH Software*
2		**CURSE OF ENCHANTIA**, *Core Design*, **(EX 14)**
3		**PINBALL FANTASIES**, *21st Century Entertainment*
4		**KING'S QUEST VI**, *Siera-on-line*
5		**KGB**, *Virgin*
6		**BAT II**, *UBI Soft*
7		**STONE AGE**, *Eclipse*
8	(2)	**LURE OF THE TEMPTRESS**, *Virgin*, **(EX 13)**
9		**FLASHBACK**, *Delphine Software*
10		**HUMANS**, *Mirage*

Číslice v závorce za pořadím hry znamená umístění hry v poslední hitparádě minulého čísla a **EX** v závorce s číslicí značí číslo EXCALIBURU, ve kterém se o hře píše, ať už v recenzi či návodu. Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

NEJLEPŠÍ JE PŘEDPLATNÉ

Přátelé Excaliburu,

Děkujeme Vám za Vaši obrovskou přízeň, kterou si snad ani nezasloužíme. Velice nás mrzí, že Excalibur nevychází pravidelně. Není problém v tiskárně, není problém v počtu návodů a recenzí. Vázneme především na špatné distribuci. Distribuční firmy totiž žádají vysoký rabat a tak není výjimkou, když nás distribuce přišla na 50% prodejní ceny. Jako nejlepší řešení se nám jeví předplatné Excaliburu, protože evidence, rozesílání a poštovné přijde na mnohem méně. Kdyby si většina čtenářů Excalibur předplatila, mohl by nejen vycházet pravidelně, ale také by mohl mít alespoň o 16 stránek víc. Jenže mnozí z Vás nemají najednou 288 Kč, aby si mohli předplatit všech 12 čísel.

Nabízíme řešení! Od tohoto čísla si můžete předplatit za jednotnou cenu 24 Kčs na číslo a to třeba jen od jednoho až po dvanáct čísel, tedy do ceny 288 Kčs! Toto opatření zavádíme také na starší čísla, takže pokud budete chtít zaslat např. číslo 8, 14, a 15, zaplatíte 3 x 24 Kčs, tj. 72 Kčs jedinou složenkou na adresu firmy PCP a na zadní díl složenky ("Zpráva pro příjemce") napište, jaká čísla si předplácíte. Nejpozději do 21 dnů obdržíte již vyšlé časopisy se zprávou, kolik činí Váš finanční zůstatek. Je možné použít také "double", kdy si necháte zasílat současně dva Excalibury na stejnou adresu, čímž se ušetří poštovné. Dvě stejná čísla Vás pak přijdou na pouhých 40 Kčs. Veškerou evidenci Vašich plateb budeme provádět přímo v naší firmě, což zaručuje vysokou rychlost evidence, rozesílání a případné reklamace. Samotné rozesílání bude provádět specializovaná firma. Prodejní cena pro přímý prodej byla zvýšena na 29 Kčs - cena pro zasílání poštou zůstává na 24 Kčs za číslo (další informace naleznete na str. 31).

Předplatné pro slovenské čtenáře je zatím ve stejné výši. Pokud si tedy chcete předplatit Excalibur na Slovensku, zaplatíte podle platného kursu tolik, abychom obdrželi potřebnou částku v Kč.

Dalším způsobem, jak postupně rozšiřovat počet stran, je inzerce především od počítačových firem. Již v tomto čísle se inzerce rozrostla. Jakmile překročí určitou hranici, rozšíříme počet stran na 48. Cena inzerce je při vysokém nákladu a kvalitě tisku opravdu lákavě nízká (za celou stranu A4 pouhých 9600 Kčs!) a tak množství firem již projevilo inzerovat v příštích číslech. Navíc inzerce může být pro Vás velice zajímavá.

Na další čísla se spolu s Vámi těší *Martin Ludvík*, vydavatel Excaliburu.

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 9600 Kč

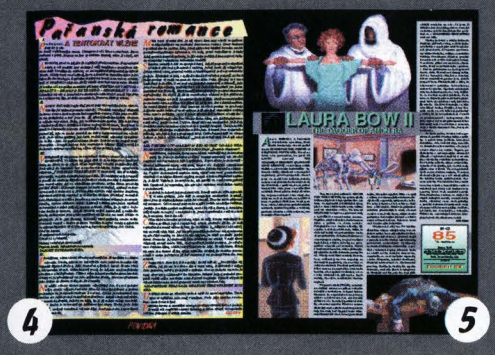
A5 - 4800 Kč

A6 - 2400 Kč

Jiné formáty dohodou. Obálka (kromě 1. strany) + 50%.

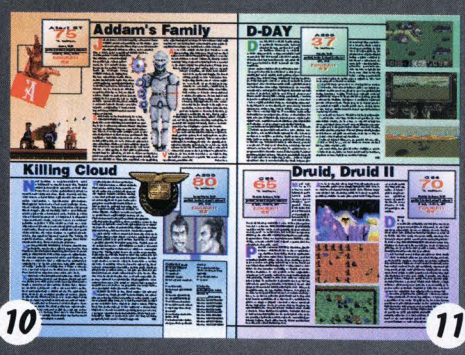
Ceny bez DPH.

Tel + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29
Tel. přímý: denně od 16[oo] do 22[oo] hod. (soboty a nedělě celý den): 02/80 32 47



4 5

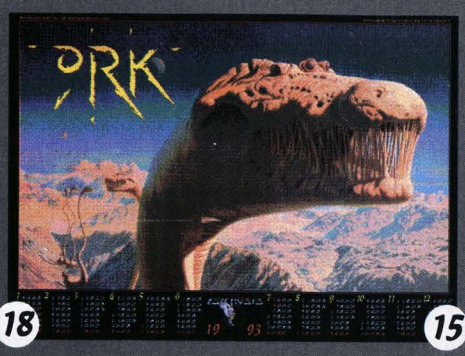
6 7



10 11

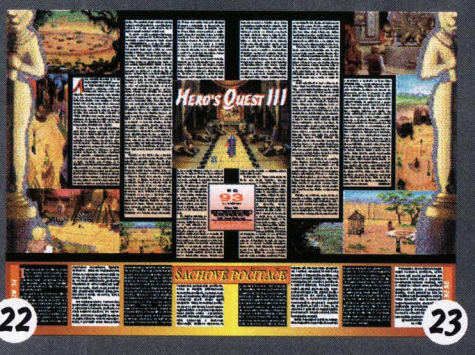
14 19

16 17

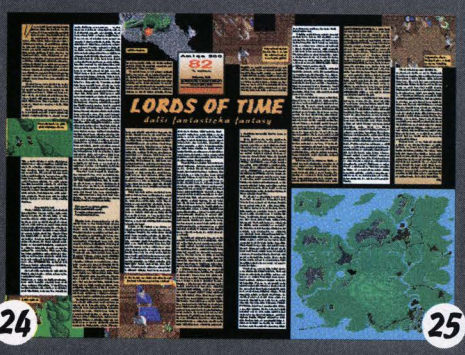


18 15

20 21

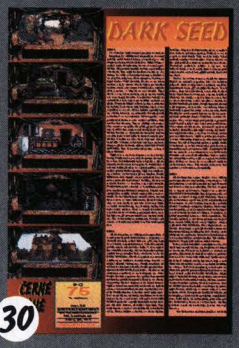


22 23



24 25

26 27



30

Chcete si vydělat?

Díky vysokému rabatu si můžete vydělat slušné peníze prodejem časopisu Excalibur. Neváhejte a pište firmě PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.

RECENZE

Addam's Family 10
D-Day 11
Druid, Druid II 11
Killing Cloud 10
Laura Bow II 5
Rome A. D. 92 6
Rampart 7
Silly Putty 6

NÁVODY

Batman 27
Cadaver 27
Curse of Enchantia 20-21
Dark Seed 28
Death Trap 26
Eye of the Beholder II (level 5-9) 14
Hero's Quest III 22-23
King Quest V 19
Lords of Time 24-25
Shadow of the Beast III 16-17

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů 20-21
Pařanská romance (od Andrewa) 4
Plakát Ork - kalendář ..... 15+18
Šachové počítače I 22-23

INZERCE

A-B-Comp, a.s. 9
AMIGA INFO 8
Arxon Computers 12
Computer Equipment 8
Enisof a.s. 1
Grada a.s. 13
IDCS Praha s.r.o. 8
Klub 602 12
PRINGTON 32
PRIMWARE 12
Software 602 s.r.o. 28
STRON s.r.o. 9
Vision 29
V2 8
Waltron 13
Předplať si měl 31
Řádková inzerce 13

TABULKA HODNOCENÍ

PC
75
% celkem

Výrobce, rok výroby
grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**
min. VGA, x MB HD
dop. x MB RAM, Sound Blaster, myš
A500, ST, C64
EXCALIBUR 14 TEST

testováno na počítači typu...
PC = IBM-PC kompatibilní
A500 = Amiga 500 a komp.
A1200 = Amiga 1200 a komp.
ST = Atari ST, **XL** = Atari XL/XE
Sinclair, **MAC** = Macintosh
C64 = Commodore 64
1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
min. = minimální konfigurace
dop. = doporučená konfigurace
hra je také na tyto počítače
Nová tabulka? No a? Změna je život. No nééé?

EXCALIBUR 14 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (Andrew). REDAKCE: ICE, ANDREW, Peter Lee. GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **Studio 24** fy. **PCP**. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: Síť Nezávislých Distributorů fy. PCP, PNS a PC-INFO.** K sehnání především v počítačových prodejnách. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v únoru 1993.

Pařanská romance

A TENTOKRÁT VÁŽNĚ

I.

Probuzení. Kapky potu se loučí s přísterným snem. Chlapcovy oči široce otevřené. Ruce sevřené v pěsti. Pravou rukou proběhne impuls, něco jí chybí, asi zbraň.

Ani nevím, proč se každé ráno zdržuji před zrcadlem. Rozcuchané vlasy a oči podlité krví dokazují můj nezájem o pomíjivou lidskou tvář. Usedám do něčeho, co mi vzdáleně připomíná zubařské křeslo. Nikdy bych neočekával, že se z krabiček typu Sinclair vyvine takováto technologie. Zapínám si pásy na hrudi a na nohou a nasazuji si senzibilní rukavice. Svůj rituál dovršuji nasazením Helmy. Přivírám oči a vysílám mentální příkazy: SYSTEM-ON VIRTUAL - REALITY - DEMAND EXTENDED - SENSIBILITY - ON. Okamžik nicoty a konečně se dostavuje odlehčující pocit. Vznáším se ve stavu bez tíže. Mé tělo neexistuje, jsem součástí prostoru.

II.

Na spící dívčí tváři rozkvétají první paprsky vycházejícího slunce. Osvěžující spánek pomalu odchází. Chodidla nacházejí střapatý koberec a ruce krotí neposlušné rozpuštěné vlasy. Tolik jsem se těšila na prázdniny a teď jsou tu. Již zítra zamávám městu sbohem a odjedu na venkov. Bože, jak se těším na tu změnu. Hluboké lesy, chladné potůčky s křišťálově čistou vodou, tichý mech, který neprozradí své tajemství nikomu kromě Elfů a hlavně spousta ztracených paloučků, kde se mohu ponořit do trávy a zapomenout na okolní svět. Je to vůbec zvláštní, jak často se lidé snaží odpoutat od reálného světa - jako by patřili někam jinam. Lidské snění nezná mezí. Pomyslím - li například na toho sousedovic blázna! Říká o sobě, že dokonale splynul s počítačem, vůbec už nevychází z bytu.

III.

Vprázdnotě přede mnou se rozsvěcují brány vedoucí do hlavních direktorářů. Vcházím na giga disk D a ocitám se v kruhové hale, ze které se do všech stran rozbíhají chodby poddirektorářů. Pokračuji do oddělení her a rychle nacházím bránu označenou nápisem „FIGHTER'S TERRITORY". V momentě, kdy přecházím přes práh, se začíná utvářet mé nové tělo. Při vkládání mých smyslů a pocitů do matriky těžkého bojového robota dochází k nadměrnému soustředění dat ve virtuálním prostoru. Mým tělem prochází prvotní křeče - dokonalé krystalické svaly se stahují, aktivují se trysky na mých stehnech a já se ocitám vysoko nad umělou krajinou, deformovaná ústa rezonují pronikavým křikem. Přibližují se nepřátelé. Stabilizuji své tělo v prostoru a moje vědomí vstupuje do urychleného, vysoce citlivého stavu. Aktivuji většinu zbrojních systémů schovaných v mých pažích, nohou a hrudi. Cítím, že je nás v bojovém teritoriu mnoho. Je zde spousta mých kamarádů z reálného života, avšak nyní jsou z nás nepřátelé na život a na smrt. Někdo se přibližuje. Je to Jan Brouza, také můj starý známý z onoho světa. Nerovný soupeř - bude vyhlazen. Vysílám lokační sondy a zdravím ho párem řízených střel. Útok zleva, teplota vzrůstá na 300 Celsia.
Otočka k zemi.
Přesažena rychlost zvuku.
Obrat o 315 stupňů.'
Salva z rotačních laserometů.
Teplota klesá; infradetektory vypnuty.
TARGET EXTERMINATED.

IV.

Přehlížím z okna okolní střechy a přemýšlím. Přemýšlím o chlapci od vedle. Nevím, zda mi ho má být líto nebo jestli se ho mám bát. Vypadá úžasně křehce, jako domeček z živých karet. Přesto však z něj mívám strach. Mám takový pocit, že každou moji myšlenku uhodne o chvíli předem. Cítím v něm jakousi potlačovanou krutost. Někdy si jej představuji na jeho zrůdném křesle, které mi představil jako bránu do jiného světa, do jiné reality.

Na oltáři oblohy slunce pomalu odpočítává čas. Ze své polední věže chvíli olizuje červené střechy lenivým žárem a potom pokračuje ve své pouti směrem k večeru. Dívka je schoulená nad knihou a v jejím pokoji se začíná snášet šero. Každá obrácená stránka smutně zašeptá, jakoby se bála, že ji již nikdo nikdy neobrátí. Název knihy je schovaný za kaštanovými vlasy. Třeba je to Pán prstenů, možná románek od markýza De Sade nebo zapovězený Necronomicon.

Měla bych přestat číst. Je už skoro tma a za chvíli se začnou scházet přátelé na poslední červnovou seanci. Dnes budeme vyvolávat ducha rabína Lévi, jehož záhrobní bádání by nám mohlo poskytnout zajímavé informace. No vida, první nedočkavec je tady. Když zvonek doznívá pošesté, je již venku pořádná tma a první hvězdy si nachází sedadla na nebeském hledišti.

Skupina mladých lidí se zvonivě baví, každý pozvaný netrpělivě očekává příchod záhadného rabína, jehož kosti již olízal čas. Dívka otvírá okna, zhasíná světla a hlasitě zavírá dveře prostorného pokoje. Zjednává si klid, rozdává několik úsečných pokynů a všech sedm postav si sedá na zem do tureckého sedu. Spojují své ruce a zdvihají je do výše. Není potřeba žádných nesmyslů a stimulů, jako jsou čarodějné knihy, portréty Elviry či černé svíčky. Stačí jen jeden mentálně silný člověk, který nemá žádné zábrany vyvolané strachem a předsudky. Za chvíli již dívka soustřeďuje vědomí svých přátel do jednoho svazku a vysílá jej oknem ke hvězdám. Malý moment pátrá po nebeské báni a potom se vydává do míst, pro které lidská myšlenka nemá žádný pojem. Nad kruhem tichých postav se probouzí k životu mdlé světlo. Soustředěnou tvář zbrázdí starostlivé vrásky. Něco není v pořádku...och! Zjevení překonává veškeré očekávání - není to žádný muž oděný ve středověkém hávu, ale jakýsi zdeformovaný stroj, jakýsi robot. Celý se třpytí tisícem modravých jiskřiček. Nelidské svaly na rukou a na nohou vypadají hrozivě. Celé jeho tělo je jakýmsi úžasným vražedným nástrojem. Zbraně jsou nejasného původu, ale jejich tvary prozrazují účel. Ostře řezaná tvář se obrací k dívce a jejich oči se setkávají: „Jsi-li dobrý zůstaň, jsi-li zlý odejdi".
ALL FILTERS OFF-MAXIMUM BROADCAST ON-ALL WEAPONS ACTIVATED-EXECUTE PROGRAM „Beast in shadows".

Neuvěřitelné, nejenom, že na mne někdo nastražil tak dokonalou past, že ji moje detektory vůbec nezaznamenaly, ale stvořil i matrici mé sousedky a jejích známých. Kopie dívky je dokonalá - dlouhé kaštanové vlasy, oblá prsa, tmavé oči. Každým okamžikem očekávám útok, kontroluji štíty a monitoruji dívku tepelně a chemicky. Faktor dokonalosti matrice nula, vždyť ona není geometricky stavěná! Nacházím tělesné orgány, mozek a srdce. Skutečně existuje, je živá! Vztahuje ke mně ruku, ale zarází se o můj energetický štít. Opatrně jej vypínám, ale zbrojní systémy nechávám raději v pohotovosti.

Na dotek je ledový jak podzimní vítr. Zvedá mne do výše a prohlíží si mne zblízka. Jeho tvář je mozaikou modravých krystalů, které jsou protkány žilkami jakýchsi obvodů. Trochu mi to připomíná mramor. Oči nemají panenky a září světle modrým světlem. Jestliže je utkán z mých myšlenek, mohl by být z Duny, z Arrakisu. Můj úsměv se rozbíjí o nehybné rty. Jsem rozrušená a celá se chvěju, je mi zima. Zavírám oči.

Cítím slabé vibrování prostoru, něco se blíží. Znovu stabilizuji své štíty a zvětšuji jejich rozsah tak, abych chránil i dívku. Je celá vystrašená a nemá vůbec tušení, že se tiskne k „bláznovi od vedle", tak mi totiž ráda říká. Její smysly pravděpodobně nic nezaznamenaly, ale část reality, ve které se nacházíme, se stáčí a vytváří jakýsi tunel. Nemohu jej definovat, jeho podstata mi uniká. V naší těsné blízkosti, uvnitř mého štítu, se zhmotňuje jakási postava. Je oblečena v černém hávu, obličej ukrytý za černou kápí. Zvedá hlavu. Hledí na mne dva temné důlky, dívka vykřikla. Možná, že se něco porouchalo v mém počítači a já teď balancuji na pokraji šíleného snu a smrti.

Z bezzubých černých úst vychází tichý nářek: „Proklínám tě, ďáble, jež jsi mi své slovo dal a nyní mne, královského mága Lévi zvaného, rušíš z pokojného spánku. Novou podobu na sebe jsi vzal, abys mne oklamal?" Ze shnilého hrtanu jako z pekelné propasti vylétá můra smrtihlav a tančí píseň rozkladu. Zpuchřelý pahýl bývalé lidské ruky kreslí znamení smrti na robotově čele.
ALL SYSTEMS READY-ALL WEAPONS READY-TARGET LOCKED.

Uvolňuji dívku ze silového pole a opět ho za ní uzavírám. Tento spor si vyřídíme jako muž s mužem. Nebo jako umrlec s robotem - mrtvý s mrtvým?

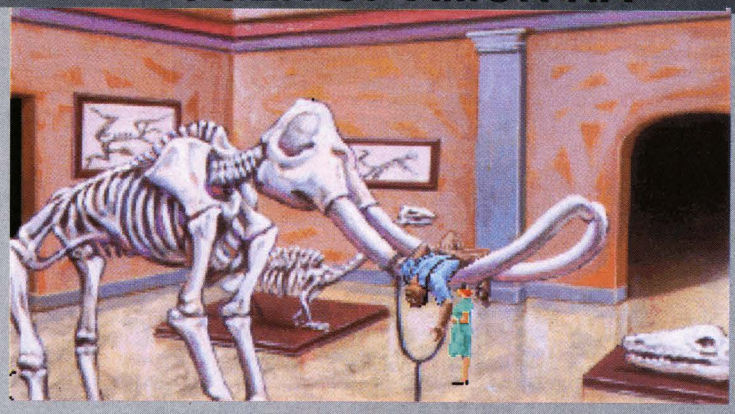
Paprsky laseru a mentální energie prořízly strnulé ticho v pokoji. Prudký vítr roztříštil okenní tabulky, a tisíce střepů se rozehrálo ostrými jiskrami. Nastala panika.

ANDREW

LAURA BOW II
THE DAGGER OF AMON RA

SIERRA

A zase SIERRA! A tentokrát s detektivním námětem, který hrdě konkuruje slavné pařbě zvané CRUISE FOR THE CORPSE od DELPHINE SOFTWARE. Hned na úvod vám prozradím, že první díl LAURY nazvaný THE COLONEL'S BEQUEST (PLUKOVNÍKOVO DĚDICTVÍ) se mi vůbec nelíbil. Nelíbil se ani ostatním textovkářům - byl hrozně složitý, zdlouhavý a nesmyslně zapletený, prostě propadák. Marně jsem se snažil tuto lahůdku dohrát, nadarmo mi překládali německý návod, nic. Není tedy s podivem, že na pokračování této série jsem se nedůvěřivě zašklebil. Nerad pitvám druhý díl něčeho, co jsem nedohrál. Jako věrný sierák jsem se však donutil a na LAURU II jsem se podíval. Chtěl jsem to mít rychle za sebou, takže jsem proběhl několik místností, vyzkoušel grafiku a ovládání, poslechl si hudbu a věřte nebo ne, ono to nebylo vůbec špatné!



Ten, kdo našel zalíbení v CRUISE FOR THE CORPSE, by rychle zjistil, kolik mají tyto dvě hry společného. Jak tomu ve správných detektivkách bývá, jste i v obou těchto hrách zcela odříznuti od okolního světa. Ve hře od DELPHINE to bylo na plovoucí lodi, v LAUŘE II v uzamčeném muzeu. Nejdříve někdo ukradne drahocennou dýku a potom se stane vražda. Pohybujete se v kruhu několika lidí a jeden z nich je určitě vrah. Může to však být každý od podezřelého Araba až po podezřelou stařenku. Nakonec se samozřejmě ukáže, že je to někdo úplně jiný, někdo, kdo by na první pohled nezabil ani mouchu. Právě v tomto místě mě hra velice překvapila, její zápletka je totiž dokonale promyšlená. Vztahy mezi lidmi mnohdy klamou, časy schůzek jsou sice napsány na ztracených papírcích, ale ne vždy se setkání uskuteční. Prostředí prehistorického muzea je zpočátku roztomile banální, ale nepotrvá to dlouho, co se v něm odehrají tak příšerné a kruté vraždy, že srdce morbidního člověka zaplesá.

Po první vraždě PRÁSK, zabouchne strážný muzea na příkaz vrchního detektiva mohutnou vstupní bránu. Muzeum je neprodyšně uzavřeno, nikdo se nedostane ven ani dovnitř. „Někdo z vás je vrah.“, prohlásí detektiv, ale nemá pravdu. Přesto v muzeu nikdo jiný není a nikdo neodešel, kdo je tedy ten vrah, ha? Vypadá tento rébus neřešitelně? Má však řešení, kdo hledá najde, kdo pátrá vypátrá. Nitka se spojí s nitkou do ohromujícího koberce lidských citů a zpovědí, upřímnosti a falše. Po rubu koberce však měkce stéká krev a lidí ubývá. Někdo je přibodnut zobákem pterodaktyla k zemi, ale neví se kdo - nemá totiž hlavu, někdo skončí probodán otrávenými jehlami a někdo umírá uštknut hadem. Nakonec hrozí smrt i Lauře a jde do tuhého.

Všechno má svůj čas. Po každém důležitém objevu odbíjí hodiny kousek drahoceného času zbývajícího do finále. Musíte být všude a zároveň skryti v pozadí, musíte otevírat tajné trezory, procházet zatuchlými chodbami, naslouchat intimním rozhovorům a pročítat soukromé dopisy. Muzeum bude za chvíli vaším druhým domovem, seznámíte se se všemi jeho exponáty, s jeho sklepením, tajnými chodbami, úředními místnostmi i se skladovacími prostory. Grafika je totální, tím myslím dokonalá, není zde již nic k vylepšování. Hloubání nad tím, zda hra není příliš složitá nechám na vás. Já jsem ji dohrál asi za dva týdny, což ve srovnání se dvěma měsíci bezvýsledného pachtění se s COLONELEM BEQUESTEM není zas tolik.

Hudba je dobrá a někdy dokonale doplňuje příšerné scény, z nichž jedna mi utkvěla v mysli jako zvláště vydařená: představte si temnou pracovnu vysokého úředníka, nejlépe samotného ředitele. Prosklenou střechou proniká do místnosti světlo studených hvězd. V modrém přítmí rozeznáváte siluetu muže, který usnul blaženým spánkem s hlavou položenou na mahagonové desce stolu. Starodávné obrazy mlčky visí na temných stěnách a úsměvy dávno zemřelých postav jsou ztuhlé propastí času. Přicházíte blíž a cítíte, že něco není v pořádku. Je to něco na mužově spánku. Opatrně vztahujete ruku ke shrbené postavě a och, dotýkáte se desítek malých jehliček. Pach krve se objevuje jako malé kruté překapení. Muž spí spánkem smrti, jeho duše již odešla. Ale tiše! Nelekejte se, říká vám klidná hudba. Prožijte si ten okamžik smrti, ve své hrůze je jedinečný a věřte, že je co vychutnávat. Je také co prozkoumávat - mahagonový stůl jistě skrývá svá malá překvapení. Něco drží mrtvý muž ve své ruce a moment, co je s tímhle obrazem? Aha, trezor, ale zamčený...

To bude práce, všechno zde prozkoumat, prolézt všechny knihy a poličky. A právě tomu já říkám bezvadná detektivka. Jste součástí děje, neustále se dozvídáte něco nového, ale smysl všeho dění vám uniká. Teprve po důkladném a vyčerpávajícím zkoumání důkazů si začnete domýšlet o co zde jde a kdo je tím vraždícím zahradníkem. Do té doby můžete užívat svého klidu. Jakmile však zjistíte, jak se věci mají, půjde vám o život. Ve své poslední části se hra doslova rozjede. V muzeu zůstanete již jen vy a váš mladý přítel. Na každém kroku potkáte jednu ohavnou mrtvolu. Poslední živá žena umírá ve vašem náručí a černá křídla smrti se roztahují nad vámi, nad bezbran-nou Laurou, která však neztrácí naději. Pronásledována vrahem se skrývá do obydlí zetlelých mumií, svazuje dráty dveře, schovává se za staré gobelíny a proniká dokonce do podzemní svatyně vyznavačů Amonovy dýky. Jestli nic, tak tuhle hru si zahrajte a dohrajte. Příště vám samozřejmě dodáme kompletní návod. Nashledanou se těší

ANDREW

PC

85

% celkem

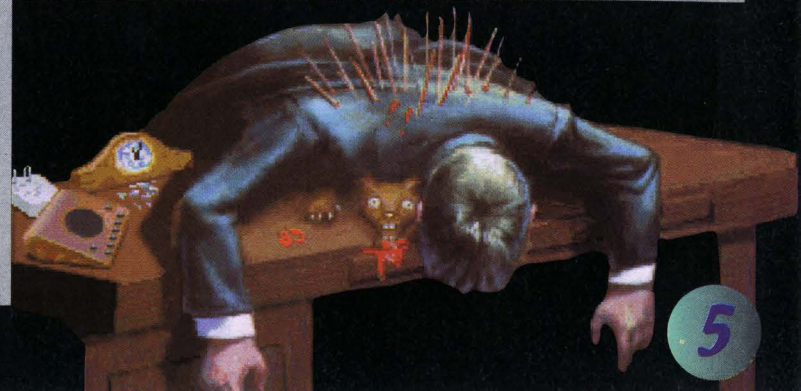
Sierra, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 20 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

A500

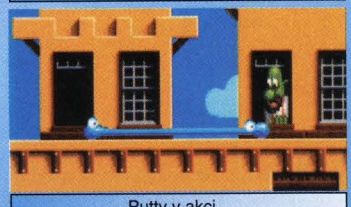
EXCALIBUR 14 TEST



Silly Putty

Ďábelský kocour Dweezil se připravuje k výkřiku "Je to špatný„

Ani nevíte, kolik trápení s těmito malými robotky vás čeká...



Putty v akci...

Představte si: jste hloupý kousek sklářského tmelu a musíte zachránit unesené roboty. Můžete se různě tvářit a tvarovat, lepit se a protahovat, měnit se a explodovat. Prostě krása. SYSTEM 3 je opět na špičkách světových herních žebříčků, tentokrát se svou novinkou SILLY PUTTY. Ptáte se, proč říkám OPĚT? LAST NINJA II a MYTH - THE HISTORY IN THE MAKING na Amize a eSTéčkách sice moc velké bomby nebyly, ale zato Sinclairáči a majitelé C64 tyto hry přímo zbožňují.

Abych pravdu řekl, držel jsem této bandě programátorů palce, aby se svými programy prorazili i na Amize a na jiných šestnáckách. Myslím, že si s hrami dávají velkou práci a dlouho je vypiplávají, než je pustí na trh. Jejich LAST NINJA III a MYTH se mi moc líbily. Nevím proč, ale v Anglii a v Německu byly tyto programy hodnoceny spíše záporně. Tak tomu však není u SILLY PUTTY, to je pravý trhák!

PUTTY je vlastně dokonalým vylepšením hry FUZZ-BALL, kterou SYSTEM 3 pustil do světa v minulém roce. Nebyl to sice žádný propadák, ale joysticky se na FUZZBALLU nelámaly. Co se PUTTYHO týče, jedná se o klasickou 2D plošinkovku typu RAINBOW ISLANDS, která se scrolluje pouze ve směru nahoru či dolů. Co je na hře výjimečné je hlavní hrdina a nečekaná originalita. Kus tmelu, který ovládáte má vrozené akrobatické vlastnosti. Jeho úkolem je přežít útoky nepřátelských hord a přenést určitý počet bezbranných robotů do rakety, která čeká na vrcholku každé úrovně. Tvůrci uvádějí, že každá zóna je vlastně jakási věž, na jejíž vrchol musíte zajaté roboty dopravit. Jestli ale to, po čem na obrazovce právě lezu, má být věž, tak je fyzika vzrušující a kráva je maskovaný Pegasus.

Scenérie a nepřátelé se úžasně různí. Takovou sbírku potvor jen tak neuvidíte: poskakující slizy, šílence s kulomety, svalovce střílející smrky z nosu, záváží na spadnutí, kosmonauti s meči apod. Víte, co je ale ze všeho nejlepší? No přece vy sami (samozřejmě VY na monitoru). Jak jsem již prozradil, jste měkcí, pružní, ohební, tvarovatelní, roztahovatelní, plastičtí, hebcí, natahovací, lepiví, měňaví, „rozplizo-vybuchatibilní" (Ale no tak! - ICE). A to ještě zdaleka není všechno! Sečteno a podtrženo, můžete používat tyto vlastnosti:

1) NATAHOVAČNOST vám umožňuje přesun roztahováním do všech směrů; pro lidi se ztrátou orientace uvedu: doleva, doprava, nahoru a dolů.

2)HLTAVOST spočívá v tom, že můžete polykat své nepřátele - položíte se na zem a vypadáte jako nevinná psí loužička. Jakmile do vás někdo šlápne, prostě se rozpustí a vaše energie vzroste. Takto polykat musíte i všechny uvězněné robotky s tím, že z vás nahoře u rakety opět vyhřeznou. Pokud lékař neurčí jinak nebo nEsEbErEtE-li superchrup, můžete mít v sobě pouze jednoho spolknutého jedince. Pozor, ne každý tvor je „polykabilní".

3) kapitola o **BOXOVATELNOSTI** říká, že můžete boxovat. Podržíte střelu a jemně tuknete doleva či doprava. Uděláte BUM daným směrem. Tímto způsobem musíte dostávat robotky z ledu. Pozor na jedince, kteří se nedají ani spolknout, ani boxovat.

4) BOUCHAVOST. Budete-li lechtat svého tvárného hrdinu pohybem joysticku nahoru a dolů, vzrušíte ho a on praskne. Nejbližší okolí bude vyhlazeno. Někdo přijde do pekla a někdo do nebe, však to znáte.

5) MĚŇABILITA vás opravňuje ke změnění vaší totožnosti převtělováním se do vašich nepřátel. Blíže k tomuto bodu viz kapitola „TERMINATOR II", případně „ARNIE".

Nádherné prostředí dokreslují vybrané zvuky jako chrochtání, říhání, úniky plynů z organického těla v naučném slovníku pod „P", kapání nudlí z nosu, výstřely z děla a vzrušené výkřiky typu IT#S BAD, JUST BAD! (v češtině: „Je to špatný, prostě špatný„ - pozn. překladatele). Grafika je jednoduchá, ale slušně prokreslená. Celá hra je prokládaná animovanými scénkami a je rozdělena do mnoha sekcí, v nichž se vždy setkáváte s novými potvůrkami. Animace je nápaditá a atmosféra hustá jako v malých nadmořských výškách. Místy oblačno. Průměrné ranní teploty 0-500° Fahrenheita. Blob ble Blob. Paŕba paŕba hurá!

ANDREW

A500
87
% celkem

System 3, 1992

grafika **2**, hudba **1**, nápad **1**, zábava **2**

ST

EXCALIBUR 14 TEST

Rome A.D.

Hector byl otrokem v malém městečku na úpatí hory Vesuv. Jednoho slunného dne, dostal od svého pána, jehož jméno znělo vznešeně - Habeas Corpus, náročný úkol. Hector měl doručit důležitý dopis adresovaný jednomu z Římských konsulů, který toho času v Herculaneu pobýval. Jméno konsula znělo ještě vznešeněji; Nintendus Gameboiis. Úkol je jasný, tak na co ještě čekat. Cesta za dobrodružstvím začíná.

Po úspěchu ROBINA HOODA se firma MILLENIUM vrátila k osvědčenému způsobu zpracování počítačové hry. Pohybovat drobounkými postavičkami po obrovských zemích je výbornou zábavou, o čemž svědčí úspěch takových her jeko POWERMONGER, POPULOUS, POPULOUS II a konečně i ROBIN HOOD. Znovu tedy máme možnost vydat se do detailně propracovaného světa 3D grafiky a vést svého hrdinu přes mnohé nástrahy a nebezpečí.

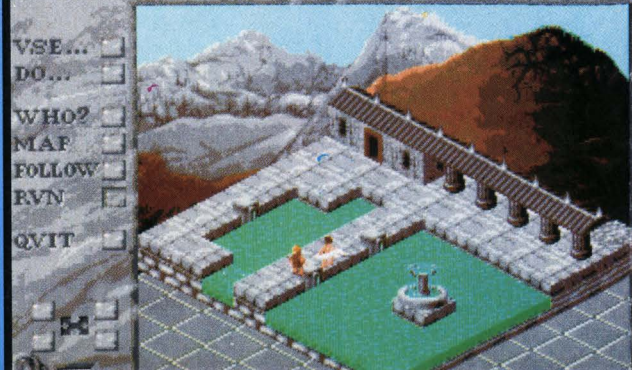
Ale co dělá Hector? Už se samozřejmě vydal na cestu po ulicích Herculanea. Bloumá po městě s důležitou zprávou a hledá konsulovo stavení. Konečně! Hectorovi se podařilo najít ten pravý dům a předat konsulovi zprávu. Za tuto službu dostal Hector proti všem zvyklostem zaplaceno. Démon peněz pokazil čisté srdce otrokovo: „Už nechci být déle otrokem, už nechci být vykořisťován, chci víc, chci svobodu, bohatství, chci slávu, moc, chci... musím se stát Římským císařem!"

Děj hry ROME AD92 nás, jak již název napovídá, zavádí do prostředí starověkého Říma. Stáváme se svědky společenského vzestupu ubohého otroka, který se svou pílí, vytrvalostí a bezcharakterností dopracuje až k vytouženému postu Římského vládce. Jeho cesta je ale poskvrněna krví, násilím, zradou, úplatky a.....humorem. Autoři hry se rozhodli zobrazit Římany jako sebranku bezcharakterních a podlých stvoření, která udělají všechno pro peníze a pro slávu. K tomuto záměru si přizvali zdatného pomocníka - humor a je jasné, že takový spojenec patří mezi nejspolehlivější.

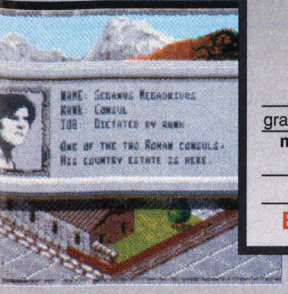
Shrstkou peněz v kapse se Hector vydává na další cesty po městě. V lázních ukradne měšťanské šaty, v přístavu jej upoutá vyvolávání obchodníka se zbraněmi - jmenuje se Mafioso - a jeho sugestivní vychvalování nožů na prodej: „Proč neprobodnout vlastní matku jedním z našich nejlepších nožů..." Ano, tudy vede moje další cesta, stanu se zločincem. Pomyslí si Hector, když kupuje jeden krásný, nový, skvěle nabroušený nůž. S trochou štěstí a píle se Hectorovi nakonec podaří okrást nebohé měšťany o jejich peníze a v ukradených šatech se na poslední chvíli nalodí na bárku, která odplouvá do Říma. Herculaneum je o několik okamžiků později pohřbeno pod příkrovem žhavé lávy. Vesuv vybuchl.

Pomineme-li fakt, že k výbuchu Vesuvu došlo v roce 79 našeho letopočtu, nikoli 92, jsme nuceni přiznat, že tahle zápletka dodává hře zpočátku neobyčejný spád a slušnou dávku napětí. Autoři mistrně vyjádřili hrozbu blížící se katastrofy a následné paniky mezi obyvateli. Při procházce přístavem, kde se lidé zoufale snaží nalodit na jedinou loď a při rozmluvě s neoblomným převozníkem, který vpustí na svou kocábku jen majetné lidi, není člověku zrovna příjemně. Hectorovi se samozřejmě podaří se včas nalodit a zdáli pozorovat soptící Vesuv.

Loď s Hectorem šťastně přistane u břehů Říma. Jeho další osudy jsou plné intrik, podplácení a bojů v dalekých zemích. Potom co odhalí spiknutí proradného konsula se mu dostane cti stát se velitelem Římských legií, Centurionem a je vyslán na vojenské tažení do deštivé Británie (autoři hry si neodpustili řadu peprných poznámek na adresu tamního počasí i Britů samot-



92



PC
75
% celkem

Milenium, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 40 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

A500, ST

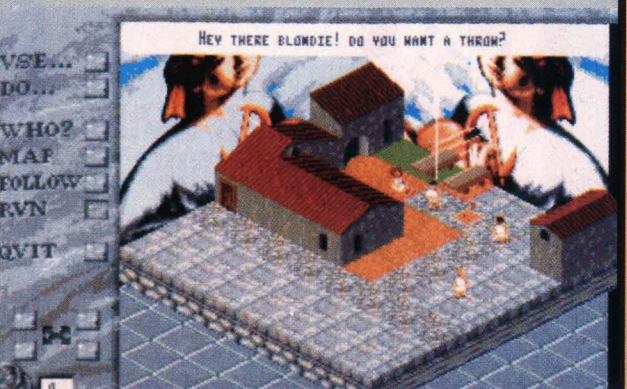
EXCALIBUR 14 TEST

ných). Po triumfálním návratu jej čeká post senátora a volební boj o uvolněné křeslo konsula. Volební kampaň se neobejde bez úplatků, pomluv a podvodů. Hector nakonec získá i místo konsula, ale bude odvelen do Egypta, jako osobní ochrana Cleopatry. Po návratu z Egypta čeká na Hectora poslední politický souboj o místo zesnulého Císaře (ehm, zesnulého, Hector nechá zabít svého soka a císaře zavraždí sám...) a po vítězství stačí pouze usednout na trůn a despoticky panovat.

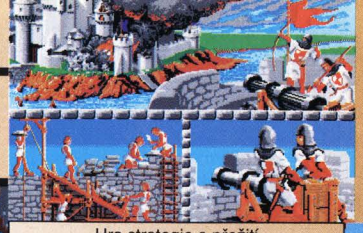
Pokud jde o zpracování hry, je poměrně na vysoké úrovni. Pohyb po krajině je co chvíli zpestřen statickými i animovanými sekvencemi (jako například souboje gladiátorů v aréně, hra v kostky atd.), pozadí se mění v závislosti na denní době, počasí a situaci. V Herculaneu se obloha zatahuje a je zastíněna mrakem sopečného popela v Římě se stmívá a rozednívá a v Británii téměř neustále prší. Krajinky všech čtyř úrovní jsou perfektně propracovány, nechybí takové drobnosti jako fontánky, ohýnky, ovečky, stromečky, chatrče, stolečky a spousta dalších roztomilých detailů. Jednotlivé úrovně (Herculaneum, Řím, Británie a Egypt) se od sebe liší, takže se hra nezvrhne ve stereotypní „chodičku". Hra nabízí také dva odlišné způsoby ovládání: V Herculaneu a Římě se Hector pohybuje sám, případně s jedním nebo dvěma koupenými otroky. Lze tady kupovat a používat předměty, hovořit s lidmi a podobné akce známé především z adventure her. Na vojenských taženích pak Hector ovládá celou Římskou legii složenou z 16 vojáků. Tato část je zaměřena více na strategii a je prověrkou bojových schopností.

Na konec jsem si nechal to nejlepší - humor. Občas morbidní, černý humor, někdy rozpustilý a někdy také mírně oplzlý humor provází Hectora na všech jeho cestách. Nevyvolává sice takové výbuchy smíchu jako třeba neopakovatelný humor MONKEY ISLANDU, ale přesto stojí za povšimnutí. Smyšlená jména Římských občanů jsou odvozena z Latiny, ale i ze současných výrazů. Jména konsulů zní Seganus Megadrivus a Nintendus Gameboiis, voják Římských legií se jmenuje Militarius Conflictus, spisovatel Oscarius Wildus a jména nájemných vrahů jsou Terminatus Duo a Sylvestrus Stillonus. Když Hector dorazí do Říma text pod animací Hectora vstupujícího do bran Říma informuje o tom, že je Hector zvědavý, co se bude dít dál. V tu chvíli se postavička Hectora vyklonní zpoza rohu a pronese :„Jsem opravdu zvědavý, co se bude dít...". Při bloumání po okolí slyší Hector spoustu poznámek a vyslechne mnoho vtipných připomínek. Gladiátor, chystající se na večerní souboj na život a na smrt má starosti: „Musím si ještě upravit nehty, jinak bych mohl večer někoho škrábnout". Když Hector požádá kněze, aby se za něj pomodlil, kněz vyhoví a ve chvíli, kdy pronese jméno boha, udeří do něj blesk.

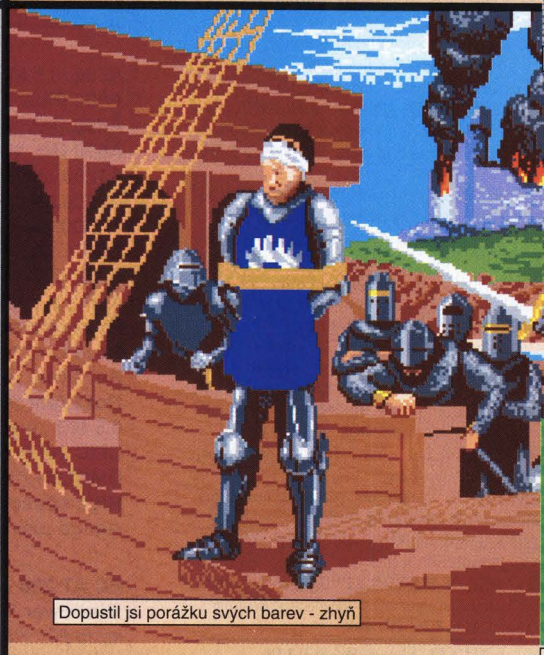
ROME AD92 je hrou, která zaujme a přinese výbornou zábavu. I když asi nepřispěje k poznání antické společnosti, přispěje určitě k zlepšení nálady. Hra není příliš složitá a lze ji dohrát tzv. na posezení. Má však jednu chybičku, která ji činí poněkud nedostupnou řadovému hráči. Na PC funguje výtečně a není jí co vytknout. Verze pro Amigu však VYŽADUJE harddisk! Toto je jediný nedostatek, který se nám podařilo ve hře najít. Škoda. Je to částečně pochopitelné; hra je natolik rozsáhlá, že by neustálé měnění disket asi přivádělo hráče k zuřivosti. Na druhou stranu ale porovnejme rozsah ROME AD92 s ROBINEM HOODEM. Nemyslím si, že by byl rozdíl příliš veliký. I tak je ale ROME výtečnou podívanou a hodnotnou zábavou. Kdo by se nechtěl stát Římským císařem? **ICE**



Rampart



Hra strategie a přežití



Dopustil jsi porážku svých barev - zhyň

Po ukončení přestřelky následuje obnova poškozených hradeb. Důležité je dodržet časový limit.

Obléhání začalo, flotila se blíží...

Bašta. Tohle slovo je možná pro někoho symbolem vysoké kvality čehokoli, pro někoho možná slastným povzdechnutím nad dobrým jídlem („To byla ale bašta"), pro někoho snad jen bezděčným vyjádřením spokojenosti. Nahlédneme-li do slovníku, zjistíme ale, že toto na první pohled ryze české slovo má ještě jeden význam: Bašta - (ve starověku a středověku) věžovitá část opevnění vybíhající z obranné hradby a umožňující boční ostřelování útočníka; stavba, která poskytuje ochranu a oporu. Jak tento výklad souvisí s počítačovými hrami? Odpověď hledejte v názvu nové logicko-strategické hry firmy DOMARK. Slovo „rampart" totiž znamená bašta, a právě opevnění a obrana je to, o co v průběhu hry jde.

Kdo čeká složitou strategickou hru plnou náročných válečných operací, promyšlených tahů, politických intrik a vůbec všeho toho, co provází obléhání pevností a hradů bude zklamán. Kdo ale čeká jakoukoli dobrou zábavu bez ohledu na myšlenkový podtext, bude příjemně překvapen. Podtitul hry RAMPART zní: Hra strategie a přežití. Nic nemůže být výstižnější. Přežít se ale podaří jen těm nejzdatnějším. Ovládání hry na Amize není nijak složité, takže rychle přejde každému do krve. Autoři naštěstí vynechali mnohdy zdlouhavé úvodní předvolby (programátoři se smyslem pro detail by jistě přidali možnosti volby obtížnosti, počasí, síly větru, množství vody, barvy trávy, barvy nebe, barvy hradeb a samozřejmě druh a barvu spodního prádla obránců i útočníků), a tak se rovnou můžeme pustit do boje. Hurá na ně!

Skládání dvojrozměrných obrazců do řad je osvědčený herní prvek poprvé použitý v trháku zvaném TETRIS (to bylo v roce 1988) a od té doby mnohokrát použit v řadě úspěšných i méně úspěšných her. Základem RAMPART je právě takové skládání různých stavebních kostiček. Ve hře TETRIS bylo úkolem kostičky vymazat, RAMPART ale velí udržet a uchránit. Náplní hry je zcela „prostá" stavba hradu. Stačí sestavovat jednotlivé stavební kameny tak, aby obklopily hlavní hradní věž, potom postavit pár obranných děl, a je to. Nebýt nepřátel, byla by stavba hradu úplnou idylkou. Jakmile je ale pevnost dokončena, ozve se bojový výřik a na obzoru se objeví cizácká flotila. S prvním závanem větru vzlétne k obloze první salva lodních děl a je jasné, že nepřátelé mají spadeno právě na krásné nové hradby. V tu chvíli zahřmí děla z pevnosti a bitva na život a na smrt začíná. Jen nepustit lodě ke břehu. Potom totiž následuje invaze nepřátelských jednotek a jejich postup k hradbám pobořeným střelbou. Když se nepodaří hradby znovu opravit a nepřítel pronikne dovnitř, následuje trpká porážka.

Hra je rozdělena na dvě pomyslné části. V té první, kdy je monitor rozdělen na čtverečky staví hráč hradby z kamenů, které jsou vybírány náhodně a se kterými lze podobně jako ve hře TETRIS otáčet a posouvat. Když se podaří do časového limitu ohradit pevnost a zabrat část dalšího území, následuje další část. Pokud zůstane v hradbách jen malinká skulinka, hra končí. Po dokončení hradeb přijde na řadu rozmístění děl. Jejich počet závisí na velikosti obsazeného území a platí tady logické pravidlo: čím více děl, tím více nepřátelských lodí může být zničeno a čím více lodí je zničeno, tím rychleji bude území dobyto. Nutno připomenout, že doba určená pro opravu opevnění je velice krátká, a tak záleží na rozmyslu a rychlosti hráče, zda se podaří mnohdy značně pobořené hradby vyspravit.

Po rozmístění kanónů se krajina změní, místo čtverečků se objeví travička, vlnky na moři, písek na pláži - zkrátka idylické prostředí pro krvavou bitvu. Teď již hráč neřídí stavbu pevnosti ale zaměřovač, kterým posílá jednu těžkou dělovou kouli za druhou proti útočícím trojstěžníkům. Po chvíli je vydán signál k zastavení palby a může znovu začít obnova poškozených hradeb. Když jsou hradby dokončeny, stačí rozestavit další děla a znovu čelit útočícím lodím. Všechny akce jsou prováděny ve velice krátkém čase, takže než stačí člověk vydechnout a pokochat se krásně postavenou pevností, už se na obzoru objevují další a další lodě, které nemají v úmyslu nic jiného než zničení celého díla. Bitva končí po několika přestřelkách, kdy se buďto podaří hrad uhájit anebo padne-li do rukou nepřátel.

Koho omrzí boj proti anonymním lodím, může zvolit hru pro dva hráče a namísto lodí ničit hradby spoluhráče. Ale pozor, v dalším kole se už objeví i invazní plavidla takže pozor! Rozhodnout, jestli společnými silami zničit útočící flotilu nebo se vyčerpat vzájemnými šarvátkami nebývá lehké. V každém případě je hra pro dva hráče ohromně zábavná.

Líbí, nelíbí? Každý si může vybrat. RAMPART rozhodně nepatří ke hrám, které uchvátí svým převratným provedením. U logické hry ale nikdo nečeká zázraky po grafické nebo hudební stránce. Důležité je přijít s něčím novým a originálním a to se firmě DOMARK zcela jistě podařilo.

ICE

A500
70
% celkem

Domark, 1992

grafika **3**, hudba **3**, nápad **1**, zábava **1**

ST, PC, C64

EXCALIBUR 14 TEST

SHAREWARE BEST 92!!!

Výběr z nejúspěšnějších volně šiřitelných PC DOS share/freeware programů r. 1992:

INTEGRITY MASTER 1.24A Anti-vir PC Security, Detect & Remove, Disk Diagnostic, Hardware Error Detection & Data Change Control, ochrana dat dle kritérií, detekce i dosud neznámých virů, angl.

NORTON ANTIVIRUS SCAN Freeware verze komerčního antivirového programu fy Symantec, angl.

WINDOWS VIRUS PROTECT 1.06 Scan. & Cleaning" antivir pro Windows 3.x, angl.

K-FREE 5.02 Memory & Disk Monitor for Windows 3.x, profesní program pro zobrazení informací o stavu systému a aktivních programech, angl.

ARCDIB 1.1 Windows 3.x program pro tvorbu databází BMP souborů, včetně JPEG komprese, angl.

CERES-FILMEDITOR 1.0 Multimedia present. editor/compiler pro Windows 3.x, PCX, GIF, BMP, CEL graf., VOC sound, SBlaster, AdLib supp., němč. **2 disk.**

VIRTUAL TABLET INTERFACE 1.32 Windows 3.x "digitizer menu device templates" editor/compiler pro CAD, DTP aplikace, angl. **2 disk**

CAD VANTAGE 1.00 Windows 3.1 2-D CAD editor/designer, angl.

GRAPE-3D BEAM ELEMENT 1.5 Metoda konečných prvků, Model Editor, databáze geometrických a materiálových charakteristik, angl. **Min. 5,25" HD disk**

TURBO ROUTER 3.34 Výkonný systém pro automatický návrh a optimalizaci plošných spojů, DXF vstup/výstup, ASCII/dBase kusovník, němč.

NEOPAINT 1.1 PCX/GIF/TIFF "Windows-style" editor/convertor, grabber, HGC-SVGA, angl. **Min. 5,25"HD disk**

IMAGE ALCHEMY 6 Profesní program pro konverzi a edici obrazových dat. Podpora 48 graf. form. včetně JPEG. Test CHIP 6/92, angl. **2 disk**

IMAGE GALLERY1.1 Elektronické fotoalbum od **Alchemy Mindworks**, vizuální databáze pro katalog. PCX, GIF, TIFF, Macpaint, GEM/IMG, WPG, IFF/LBM, PIC, TGA, BMP, MSP, EPS, CUT, RLE ...soub., Screen Saver, min. VGA, angl.

Q387 3.0C Sw. emulátor matematického koprocesoru, využití extend. memory, min. 386SX, DX, 486SX, 1,5 MB RAM, 386 kompatibil. EMM, angl.

PRINTGL 1.26 Pen Plotter Emulator pro HPGL kompatibilní soubory, angl.

PC-GLOSSARY 4.2 Hypertext. encyklopedie, informační databáze PC terminologie. angl.

AS-EASY-AS 5.01E Lotus 1-2-3 kompat. tabulkový kalkulátor fy **Trius Inc.**, angl.

ARJ 2.39B Superrychlý kompresní program, angl.

AUDIOSTAR 1.0 Profesionální hudební studio, edice a interpretace VOC a ADS zvukových souborů, PC Intern. Speaker, LPT1, 2, SBlaster výstup, němč.

SCHOOL-MOM 3.58 Vzdělávací programy pro děti, Music (kompozice na notové osnově a její reprodukce), Art (kreslicí program), English (anglická gramatika), Spelling, Mathem., Time..., min. CGA, angl.

ANIMATED WORDS 1.0 Výuka angličtiny formou animovaných obrázků s výslovností pro děti předškolního věku. SBlaster/AdLib supp., angl., **Min.3,5"DD disk.**

MATH RESCUE 1.0 "Arcade-style" VGA animovaná hra s výukou matematiky od **Apogee Sw.**, leadra v obl. SHW zábavy, SBlaster, AdLib, joystick supp., angl. **Min. 3,5"DD disk.**

COMMANDER KEEN DREAMS "Arcade" EGA/VGA animovaná hra od **Apogee Sw.**, SBlaster, AdLib supp., angl. **Min. 3,5" DD disk**

WOLFENSTEIN 3-D "Arcade" 256-color VGA animovaná akční "3-D multilevels game" od **Apogee Sw.**, AdLib, SBlaster supp., angl. **Min. 3,5" DD disk.**

JILL OF THE JUNGLE "Nintendo-style" VGA animovaná hra, SBlaster supp., angl.

CORNCOB 3D 3.4 VGA 3-D flight simulator, SBlaster, AdLib supp., angl.

LAMERS VGA "multilevels" parodie komerční hry **Lemmings fy Psygnosis Ltd.**, angl.

SAND STORM 2.0 VGA "multilevels" akční hra, válka v Perském zálivu, angl.

DEFENDER OF BOSTON 1.1 VGA graf. hra, nebezpečné pátrání po tajemných záhadách v Bostonu r. 1921, angl. **Min. 5,25" HD disk.**

VÍTŮ, Havlíčkova 111
586 01 Jihlava
Tel./Fax: 066/206 18

CENA: 69,- Kč/5,25" DD
Verbatim DataLife
(89,- Kč/5,25" HD, 3,5" DD, 115,-Kč/3,5" HD)

Včetně kompletního seznamu a abonence zasílání aktuálních nabídek nejnovějších **SHARE/FREEWARE hitů!**

AMIGA info

autorizovaný dealer firem Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-3 l. 2419

Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.
Záruka 1 rok, servis v ČR!

Počítače Commodore

A500, 0.5 MB RAM, WB 1.3 ..... **13.190,-**
A500 Plus, 1MB RAM, hodiny reálného času, WB 2.0 ..... **14.350,-**
A600, 1MB RAM, TV modulátor, WB 2.0 ..... **14.190,-**
A600 HD, 40 MB HD, 1 MB RAM, TV Modulátor, WB 2.0 ..... **22.750,-**
A1200, 2MB, 68020-14 MHz, 16 mil. barev, TV modulátor, WB 3.0 .. **20.950,-**
A3000, 2MB, 68030-25 MHz, 50 MB HD **65.900,-**
A4000, 6MB, 68040-25 MHz, 120 MB HD, WB 3.0, 16 mil. barev .. **89.900,-**
CDTV, 1MB RAM, 550 MB CD ROM, MIDI, WB 1.3 ..... **17.950,-**
C 1085, Color Monitor, Stereo **10.490,-**
A501, 0.5 MB RAM, hodiny reálného času pro A500 ..... **1.590,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 0.5 MB **1.990,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1 MB **2.590,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.5 MB **3.220,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.8 MB **3.850,-**
0.5 MB „s výhledem“, v budoucnu lze upravit na výše uvedené typy **1.590,-**
DMC 20, rozšíření paměti 2 MB, hodiny, 1MB Chip RAM **4.980,-**
DMC 20+, 2MB RAM pro A500 plus, 2MB Chip RAM **4.490,-**
High speed stereo sampler **1.290,-**
Amiga uživatelská příručka **149,-**

Počítače PC

PC AT 286 - 25 Mhz, 1 MB RAM, 42 MB HD, VGA Mono monitor.. **24.500,-**
Minitower PC 386 - 40 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HD, SVGA karta 512 KB, SVGA color monitor (mono monitor)..... **39.900,- (34.950,-)**
Notebook 386SX-25 MHz, 2 MB RAM, 80 MB HD, VGA LCD display, FDD 1.44 MB..... **59.950,-**

Shareware - PC

(s ohledem na co největší hustotu dat je vše zapakováno programem ZIP)

Super GAME SET - výběr nejlepších her pro PC, 10x5.25" HD!!!!..... **490,-**
Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antiviry, pravidelný update (Scan, Clean, Vshield, Netscan, Scan for Windows...), 1x5.25" HD **99,-**

Shareware - Amiga

Game Set 1+2 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her **99,-**
Game Set 3+4 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her **99,-**

SPOJTE SE S TĚMI, KTEŘÍ JSOU NA ŠPICI

Computer Equipment

ve spolupráci s firmou

Microprose

uvádí na československý trh originální verze

počítačových her

A.T.A.C., AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISATION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARKLANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE, F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON 3.0, GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNSHIP, HYPERSPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MICROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PROJECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Amstrad, Apple Macintosh, C64 a Spectrum v cenách od 500.- do 2.250.- Kč

Dále Vám Computer Equipment nabízí:

*** široký výběr z palety více než 10 000 programových produktů ***
*** počítačové sítě LANtastic ***
*** dodací lhůty do 48 hodin zásilkovou službou ***
*** předprodejní a poprodejní podporou zákazníků ***
*** komplexní dodávky zahrnující hardware a školení ***

Využijte služeb našeho bezplatného informačního servisu!
Pište, faxujte, volejte, navštivte nás v naší prodejně:
Praha 4, Branická 107,
tel. 461311/461293, fax 462583

Software z celého světa, to je *Computer Equipment!*

AB comp

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR

GVP FIREM TDI QuickShot

Commodore

- Prodej značkových počítačů COMMODORE
- Domácí počítače C-64, Amiga 500, 500 Plus, Amiga 600, 600 HD, Amiga 1200, CDTV multimedia
- GVP harddisky - HD 8+, 0, 40, 52 a 120 MB

- Počítačové hry pro C-64, Amiga
- Grafické programy (DeLuxe Paint IV, Caligeri II ...)
- Hudební sampler - DSS 8

NOVÁ SOUTĚŽ NOVÁ SOUTĚŽ

Při nákupu zboží v hodnotě nad 500,- Kč obdrží každý zákazník slosovatelný kupón.
Slosování proběhne 2. 7. 1993 ve firemní prodejně Veverkova 28, Praha 7 - Holešovice.

A - B - Comp a. s., Veverkova 28, 170 00 Praha 7 - Holešovice, Tel.: 02/377701-2, 377780-1, 381457, Fax: 02/382490
Servis: K Botiči 5, 101 00 Praha 10; Tel.: 743755, Fax: 720379

STRON S.r.o.

Adresa: **Ouholická 452/33, Praha 8, 181 00**
Telefon, Fax: **855 10 18**
Těšíme se na vaše dopisy, telefony, faxy a další projevy zájmu!

Rozšíření paměti pro AMIGU 500
2.0 MB RAM neosazena
2.0 MB RAM **osazena na 0.5 MB**
2.0 MB RAM **osazena na 1.0 MB**
2.0 MB RAM **osazena na 1.5 MB**
2.0 MB RAM osazena na 2.0 MB

Rozšíření paměti pro AMIGU 500 Plus
1 MB CHIP RAM

Monitory
C1084 S 14" barevný stereo video monitor
C1960 14" barevný multisync monitor
A2024 15" monochromní monitor pro DTP atp.
Kabel Amiga - SCART
Kabel **Amiga - SCART** monochronní

Amigy
AMIGA 500, 512 KB RAM
AMIGA 500 PLUS, 1 MB RAM
AMIGA 600, 1 MB RAM
AMIGA 600-HD, 1 MB RAM, 30 MB Hard
AMIGA 2000, 8 MHz, 1 MB RAM
AMIGA 3000-25/3-5/, 2 MB, 50 HD
AMIGA 3000-25/3-10/, 2 MB, 100 HD
AMIGA 3000T-25/3-10/, 5 MB, 100 HD
AMIGA 3000T-25/3-20/, 5 MB, 200 HD
AMIGA 4000-25/3-12,6 MB, 120 MB HD
CDTV MULTIMEDIA, 1 MB RAM, 550 MB CD ROM

Turbokarty
A 2620 68020/2 MB/68881
A 2630 68030/2 MB/68882
A 2630 68030/4 MB/68882
A 3000 G-FORCE 040, 68040 28 MHz, 40 ns RAM

Grafické karty
DCTV, 16 mil. barev
IV 24 - IMPACT VISION 24, 16 mil. barev
VD 4 AMIGA digitizer v reálném čase

Vyměnitelné harddisky
SYQUEST 88 MB/Cartridge (interní)
SYQUEST 88 MB/Cartridge/HC8 (externí)
cartridge pro Syquest

Nabízíme také jakékoliv součástky k Amize, např.
Agnus, Denisa, Paula, 8520, Kickstart ROM 2.0 ...

AMIGA 1200

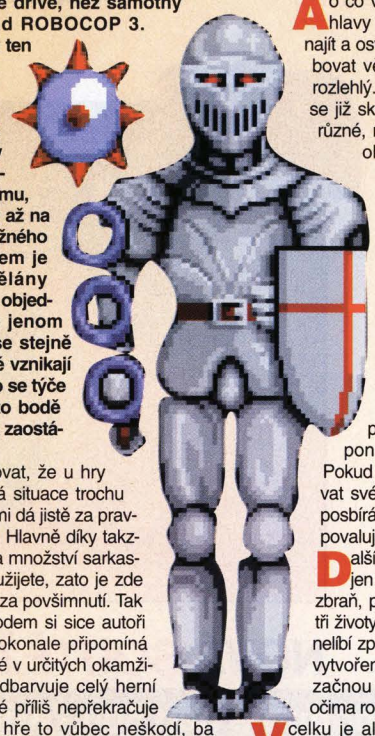
Technické parametry: **výkon:** Je větší než u běžného typu Amigy: procesor 68EC020 s taktem 14MHz by se mohl zdát na první pohled pouze dvakrát rychlejší než Amiga se 7MHz, ale A1200 je již 32-bitový počítač a ne jen 16-bitový. Znamená to, že může zpracovat dvojnásobný objem dat naráz, což ji činí 3 až 4 krát rychlejší než standardní A1000, A500, A500 Plus, A600 nebo A2000. Umíte si představit tu rychlost při simulátorech nebo raytracingu? **paměť:** 2 MB CHIP RAM rovnou v počítači, další rozšíření jako FAST RAM je možné jak pomocí expanzního slotu v Amize, tak po straně počítače díky kartám PCMCIA (jaku u Amigy 600) - ty se navíc dají využívat k záznamu dat podobně jako diskety. **grafika:** sada nových AA čipů s řadou nových grafických režimů - už není problém se zkonvertováním her pro SVGA na PC, k dispozici je paleta 16 milionů barev, ze které si můžete vybrat pro workbench 256 barev, jinak v běžných režimech je možnost použít najednou více jak 256 000 barev současně! **software:** 5 disket Workbenche 3.0, tento nový systém má řadu vymožeností. **kompatibilita:** užitkový software takřka všechen, starší hry tak z 50%, novější z 90% **další možnosti:** harddisk se dá zapojit rovnou dovnitř počítače, je zde vestavěný HF modulátor, takže je Amiga rovnou připojitelná k televizi...

Addam's Family

Atari ST
75
% celkem

Ocean, 1992
grafika 2, hudba 3, nápad 2, zábava 2
A500, PC, C64
EXCALIBUR 14
TEST

Jak už jsme si všichni zvykli, softwarová firma OCEAN uvádí své produkty na trh vždy s premiérou úspěšného filmu. Hry se na trhu mnohdy objevují dokonce dříve, než samotný film v kině, jako například ROBOCOP 3. Jestliže potom člověk nějaký ten film zhlédne a vlastní nějaký ten počítač, je celkem přirozené, že si v euforii stejnojmennou hru pořídí. V tomto bodě je strategie firmy OCEAN dobrá, ale kdyby kvalita hry odpovídala kvalitě filmu, mohla by být ještě lepší. Hry až na světlé vyjímky spadají do běžného šedivého průměru. Důvodem je hlavně to, že hry jsou dělány narychlo, dalo by se říci, na objednávku. Když se pak přece jenom nějaká ta hra povede, tak se stejně nemůže vyrovnat hrám, které vznikají v autorově fantazii. Hlavně co se týče nápadu a originality. V tomto bodě hry od firmy OCEAN značně zaostávají za ostatními.



Ulehčením mohu konstatovat, že u hry ADDAM'S FAMILY vypadá situace trochu jinak. Kdo z vás viděl film, tak mi dá jistě za pravdu, že je to výborná podívaná. Hlavně díky takzvanému morbidnímu humoru a množství sarkasmu. Tohoto si ve hře příliš neužijete, zato je zde několik dalších věcí, které stojí za povšimnutí. Tak například s hudebním doprovodem si sice autoři nedali příliš práci, ale zato dokonale připomíná atmosféru filmu. Hudba se také v určitých okamžicích mění a to znamenitě podbarvuje celý herní děj. Co se týká grafiky, ta také příliš nepřekračuje hranici lepšího průměru, ale hře to vůbec neškodí, ba právě naopak. Hra oplývá řadou zajímavých detailů, které jsme mohli vidět ve filmu, jako například sekery, gilotiny, nože a jiné kuchyňské nástroje. Ve hře můžeme také najít nepřeberné množství pěkně nakreslených potvor, jako je například čarodějnice na koštěti nebo sněhová koule.

A co o této arkádě vlastně jde? Ocitáš se v roli hlavy rodiny, táty Addamse, který má za úkol najít a osvobodit všechny její členy. Budeš se pohybovat většinou v domě Addamsů, který je velmi rozlehlý. Vždy si vybereš nějaké ty dveře a za nimi se již skrývá nějaký ten pěkný pokoj. Pokoje jsou různé, některé jsou plné sněhu, jinde se naopak ohřeješ u ohýnku, ale třeba také můžeš zavítat do podzemní krypty. Na konci většiny pokojů na tebe čeká jeden člen tvojí rodiny, kterého musíš ovšem nejdříve osvobodit od poslední potvory. Jakmile ho osvobodíš, obdržíš kód, to abys nemusel hrát hru vždy od začátku. Celá rodina se ti bude shromažďovat v místnosti s pianem. Až tam budeš mít všechny čtyři členy rodiny, otevře se ti v tomto pokoji tajný vchod a tebe očekává velké finále. Musíš totiž najít svou manželku, což není vůbec jednoduché, protože labyrint ve kterém ji hledáš, je poněkud rozsáhlejší. Ale kdo hledá, najde. Pokud hraješ hru bez tréninku, můžeš si doplňovat své životy, kterých není nikdy nazbyt tím, že posbíráš 100 zlatých US dolarů, které se tu všude povalují a hned ti přibyde o jeden život navíc.

Další stinnou stránkou této hry je, že by přece jen mohl mít chudák táta Addams nějakou tu zbraň, protože potvor, které mají spadeno na jeho tři životy, je skutečně nespočet. Také se mi osobně nelíbí způsob scrollingu, který je sice plynulý, ale je vytvořen takovým způsobem, že z toho za chvíli začnou bolet oči. Pozadí totiž stojí a vám před očima roluje pouze reál a to je tedy něco příšerného.

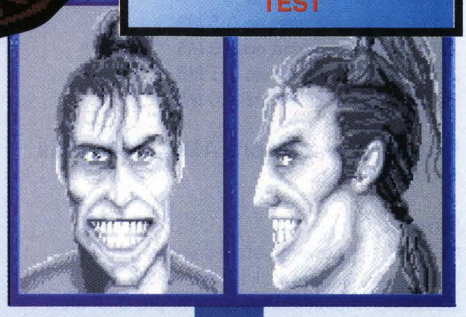
Vcelku je ale hra dobře hratelná a na čtyři hodiny „čučení" do monitoru to vystačí. Tak mnoho zábavy a hlavně „smažičnosti".

Peter Lee

Killing Cloud

A500
80
% celkem

Image Works, 1991
grafika 2, hudba 2, nápad 1, zábava 2
ST, PC
EXCALIBUR 14
TEST



Nad jedním z nejslunnějších míst v Kalifornii se vznáší temný stín. Toxický oblak jedovatých zplodin ovládá San Francisco a jako pohádkový závoj se vznáší nad celým městem. Mrak otravuje město, stíní slunce a brání lidem vyjít do ulic bez ochranného skafandru s kyslíkovým přístrojem. Ekologická katastrofa však není jediným zlem, které sužuje město. Tajemný zločinecký gang Black Angels (Černí Andělé) řádí v znečištěném městě a jeho síla a troufalost roste. Policie je v této situaci téměř bezmocná a i když má k dispozici supermoderní stroje, nejsou šance na udržení pořádku největší. V této chvíli se však na scéně objevuje nový hrdina: neohrožený pilot policejního vznášedla, který neúnavně vzlétá do akcí proti silám zločinu. Se svým strojem se vydává do ulic města, aby vypátral tajemný spolek The Trinity, tři největší zločince, vůdce celého gangu. Není těžké uhodnout kdo je tímto statečným pilotem...

Hra firmy IMAGE WORKS je letovým simulátorem policejního vznášedla v ulicích zamořeného San Francisca. Mezi letovými simulátory, které jsem doposud viděl, je KILLING CLOUD něčím naprosto výjimečným. Už samotný nápad zpracování města pod Mrakem, ve kterém se ztrácí vše živé a viditelnost je minimální, je originální (ne že by tato představa byla příliš vzdálena od reality - podívejte se někdy ráno v Praze z okna...). Jen samotný nápad na kvalitní hru však nestačí. Provedení ale za nápadem nezaostává ani o krok.

Každá z deseti náročných misí začíná na střeše policejní stanice, která je nad Mrakem. Nad horní vrstvou Mraku jsou vidět pouze vrcholky nejvyšších mrakodrapů a slavný most přes zátoku Golden Gate. Slunce na modrém nebi jasně svítí a nic nesvědčí o pekle, které mrak způsobuje v ulicích města. Pro splnění každého úkolu je ale nezbytné proniknout vrstvou Mraku do ulic města. Při letu městem se z neprostupné clony Mraku postupně vynořují okolní budovy ozářené tajemnou rudou září. Jiné než červené světlo totiž přes clonu Mraku neprochází. Prostředí počítačem vytvořeného města se podobá současné realitě (!), a tak zde neleznete čtvrti, ulice i budovy, které dnes v San Franciscu skutečně existují. Katastrofická vize budoucnosti tak nabývá reálných rozměrů.

Policejní práce však nespočívá jen v létání městem a střílení zločinců. Před každou misí je třeba rozmístit ve městě zařízení na vrhání sítí (pomocí sítě chytnete každého zločince živého) a rozestavit policejní vznášedla ovládaná automaty, která dopraví zatčeného gangstera na policejní stanici. Můžete se také podívat do policejní kartotéky, kde jsou registrováni již zatčení zločinci. Ve složce City Info si můžete ve vektorové grafice prohlédnout nejdůležitější budovy města. Před startem vznášedla ještě navštívíte zbrojnici, kde svůj stroj vyzbrojíte, přidáte palivovou nádrž a vezmete skafandr pro pohyb mimo vznášedlo (při zatýkání je nezbytné stroj opustit a zatknout podezřelého). Když jsou všechny přípravy hotovy, stačí nasednout do vznášedla a vyrazit.

Náplň misí je velice rozmanitá, dohromady však spolu jednotlivá poslání dějově souvisí a vytvářejí ucelený napínavý příběh boje proti zločinu. Zpočátku se utkáte s „malými rybami", drobnými gangstery. S jejich pomocí ale získáte informace o důležitějších osobách v hierarchii zločinecké organizace. Nakonec se utkáte se samotnými členy The Trinity, úplný konec ale zatím neprozradím. Zajímavým zpestřením hry jsou výslechy zatčených kriminálníků. Když se vám podaří dopravit zločince do policejní stanice, vezmete si jej do kanceláře a začíná výslech. Z nabídky otázek si musíte vybrat ty, které vedou k odhalení jeho kontaktů a dalších plánů. Násilí ale při výslechu používat nelze, a tak jako prostředek k získávání informací slouží snižování výše jeho trestu. Čím více let z trestu slevíte, tím více se vězeň rozpovídá. Ale pozor, s mírností to nepřehánějte. Když vyplýtváte celou sazbu určenou pro jeho pobyt ve vězení, bude gangster propuštěn na svobodu a vy propuštěn z nebezpečného, ale nepochybně dobře placeného místečka.

KILLING CLOUD je hra, která zaujme jak výborný nápadem, i když „trochu" katastrofickým, tak výborným provedením. Vektorová grafika je velice rychlá a animace plynulá (díky tomu, že z kabiny vznášedla je vidět pouze nejbližší okolí a zbytek je skryt v mlze). Příběh, který hru podbarvuje, je velice zajímavý a dramatický. Vžijete-li se do role osamělého policisty, bude pro vás boj s gangem opravdovým dobrodružstvím. Závěr hry je překvapující a když se prokoušete přes všechny nástrahy gangsterů, čeká na vás slavný happy-end.

ICE

Ovládání: (myš)
E - motor ON/OFF
B - rychlost +
V - rychlost -
SPACE - brzda
H - letový mód vznášedla
F - mód letadla
M - kulomet (MACHINE GUN)
C - kanón (CANNON)
N - síť (NET MISSILE)
T - větší rozsah radaru
R - menší rozsah radaru
L - vystoupení ze stroje (na zemi)
A - zatčení podezřelého (mimo stroj)
I - ukončení mise (mimo stroj, na střeše policejní stanice)
W - natankování (na střeše stanice, motory vypnuty)
S - policejní siréna
P - pausa

Kódy do jednotlivých misí:
Mission 1: _____(1KILLING)
Mission 2:ACCTQQEV
Mission 3:2CCTQQE2
Mission 4:QCCFQ2EF
Mission 5:3CC8QAEL
Mission 6:XCC8QAET
Mission 7:4QQ6Q1E4
Mission 8:WCC3QZEC
Mission 9:6CCTGDEQ
Mission 10:CCCFG7EV

D-DAY

A500
37
% celkem

Krisalis, 1992

grafika 3, hudba 3, nápad 3, zábava 4

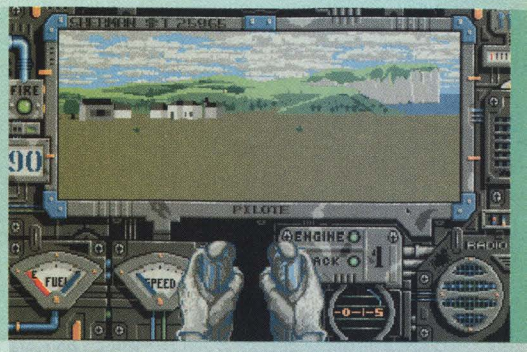
ST, PC

EXCALIBUR 14
TEST

Dne 6.6.1944 v 00.00 hodin pluje k pobřeží Normandie konvoj dlouhý 22 km, rychlostí 7 uzlů za hodinu. Konvoj se skládá z 5000 dopravních a doprovodných lodí vezoucích 185 000 mužů a 22 000 vozidel. S touto akcí byl kombinován výsadek 18 000 parašutistů z 1087 letounů do týlu nepřítele.

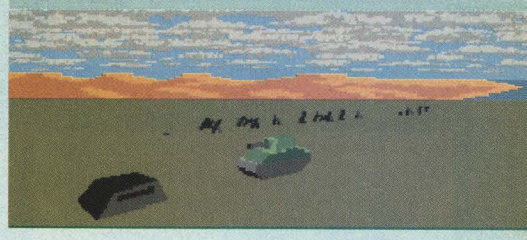
Invaze spojeneckých vojsk je vděčným námětem počítačových her. Některé z nich jsou zdařilé, jiné méně zdařilé, další patří mezi propadáky. Hra D-DAY firmy KRISALIS bohužel patří do poslední kategorie. Autoři se pokusili nahustit do jedné hry bojové akce všech invazních oddílů a přiblížit tak zřejmě hráči atmosféru války. Výsledkem je ale rozsáhlý, nezajímavý a nudný guláš. Na čtyřech disketách má hráč možnost podnikat nálety nad Němci okupované Francouzské území, řídit seskoky parašutistů, s tankem bojovat v rozličných pobřežních oblastech a konečně s četou vojáků podnikat útoky na strategicky významné body. Nápad to není nejhorší, ale provedení je bohužel významnou složkou hry, a tak je D-DAY svým provedením ošizen o možný úspěch. V rozsáhlém menu může hráč vybírat ze spousty možností. Lze se účastnit jen lehkých nebo jen těžkých bojů, bojovat pouze v jedné „disciplíně" nebo například nastavit aktivitu nepřátelských divizí. Podívejme se ale postupně na jednotlivé části hry.

Bombardování nepřátelských pozic. V této části hráč ovládá spojenecký bombardér a jeho úkolem není nic jiného, než zničit několik vybraných cílů. Letoun je zachycen z vnějšího pohledu, chybí možnost Zoom, takže jedinou možnou změnou pohledu je otáčení okolo vertikální osy. Ovládání letadla je zdlouhavé, pomalé a nepřesné. Pokud není cíl zničen, následuje úmorné otáčení a nekonečné zaměřování. Po splnění mise se program vrátí do hlavního menu. Žádní nepřátelé, žádné problémy, žádná zábava. Výsadek parašutistů by mohl být svým způsobem zajímavý, jenže... Jedinou náplní výsadkové akce je navedení několika členů čety na předem určený cíl po vyskočení z letadla. Hráč ovládá všechny postavičky (je jich okolo deseti) najednou, ale přepínání mezi jednotlivými hrdiny a jejich ovládání je tak trhané a zdlouhavé, že zcela jistě odradí každého příznivce parašutismu. Jako by toho nebylo již tak dost, vane silný boční vítr, takže srážky parašutistů a následné pády do bažin nejsou výjimkou. Tato část moje sympatie rozhodně nezískala.



Boj pěchoty je proveden ve strategickém duchu. Jednotka složená z několika vojáků se pohybuje po relativně malém prostoru, který je poset nepřátelskými tanky, bunkry a vojáky. Úkolem je vyhladit veškerý nepřátelský odpor. K dispozici jsou pušky, granáty a minomety. Krajinku sledujeme z nadhledu v jakémsi pseudo 3D provedení. Škoda jen, že je bojový prostor a rozmístění vojáků a tanků pořád skoro stejné, takže se tato část po chvilce hraní dokonale zprotiví každému soudnému člověku.

To nejlepší na konec. Simulátor tanku je příjemným osvěžením celé hry. Vektorová grafika je sice mimořádně chudá, ale tu a tam se objeví i nějaký ten strom a někdy dokonce i celé stavení. Bitvy jsou poměrně zajímavé, k dispozici bývá různé množství tanků, mezi kterými lze přepínat. Pár vnějších pohledů, krajina není dokonce ani příliš monotónní... dalo by se říci, že se jedná o téměř průměrný simulátor.



Celkový dojem? Ehm, no, po pravdě řečeno, víte, dá se říci, že..., ale na druhou stranu možná také..., takže vlastně... uf!

Jak sami vidíte, hra působí velice složitým a náročným dojmem, takže na tomto místě raději skončíme, abychom nemuseli přejít na neslušné výrazy.

ICE

Druid, Druid II

C64
65
% celkem

Firebird Software, 1986

grafika 2, hudba 2, nápad 2, zábava 2

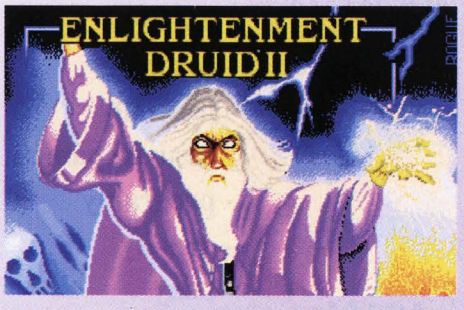
8-bit, A500, ST

EXCALIBUR 14
TEST

Mezi nejlepší z her na osmibitových počítačích patří bezesporu dvojice programů firmy FIREBIRD SOFTWARE o starobylých kouzelnících - DRUIDECH. První díl této hry vznikl již v roce 1986 a jeho pokračování s názvem ENLIGHTENMENT (OSVÍCENÍ) spatřilo světlo světa o rok později. Možná někoho zarazí, proč se zabýváme tak letitými programy. Stáří hry ale o kvalitě v žádném případě nerozhoduje (vzpomeňme třeba na nepřekonanou ELITE z roku 1985), o čemž svědčí také nápad a provedení her o Druidech. Posuďte sami.

První díl s názvem DRUID je klasickou „bludištovkou - střílečkou". Na cestu se vydáváme s postavičkou kouzelníka, která je vynikajícím způsobem vykreslena. Zpracování je poněkud netradiční; bludiště vidíme shora, ale postavičky a potvory jsou trochu nelogicky zakresleny z boku. Druid má z počátku k dispozici tři druhy střel - vodní, ohnivé a elektrické. Cestou narazíme na truhly, ve kterých si zásobu střeliva doplníme. Je zde použito velice originálního nápadu: po celé zemi je roztroušena řada truhlic ukrývajících předměty. Z každé z nich si ale můžeme vzít pouze jeden jediný. To nutí hráče k přemýšlení a k pečlivému výběru toho pravého předmětu. V truhlách je kromě střel ukryto ještě množství dalších užitečných věcí - klíče, nejrůznější kouzla, ale i postavička Golema. Je logické, že na různé potvory platí různé zbraně. Jen zkušeností zjistíme, co na kterou příšerku platí. Druid má k dispozici také kouzla neviditelnosti a chaosu. Do neviditelného pláště se ukryje v případě ohrožení a chaos vyvolá při útoku. Nejlepší ze všeho je ovšem Golem. Kouzlem lze vytvořit hliněného obra, který bude Druidovi věrně sloužit a vlastním tělem likvidovat nepřátele. Ovládání Golema je buď automatické (můžeme ho poslat před sebe nebo mu poručit, aby Druida následoval) nebo manuální (joystickem). Zatímco Druid střílí a kouzlí, Golem používá hrubou sílu svého těla k likvidaci potvor.

Co že je vlastně cílem hry? V devíti patrech podzemního paláce jsou ukryty čtyři „tváře zla". Jsou to ve skutečnosti odporné lebky chrlící oheň. Úkolem hry je samozřejmě tyto zloduchy zničit. K tomu je zapotřebí použití speciálního kouzla přímo před tváří lebky. Komu se podaří zničit všechny příšery, může si blahopřát k úspěšnému vyčištění země od nadvlády zla. Ale ne na dlouho. O 103 let později se zlo vrátilo...



C64
70
% celkem

Firebird Software, 1987

grafika 1, hudba 2, nápad 1, zábava 1

8-bit, A500, ST

EXCALIBUR 14
TEST

DRUID II je rozsáhlejší, obtížnější, náročnější a mnohem propracovanější než díl první. Je ale také mnohem zábavnější. Znovu se vžijeme do role Druida, který může jako jediný zachránit pohádkovou zemi od nečistého zla. Více zemí, více pomocníků, mnohem více kouzel, hordy nepřátel a navíc pár kouzelných předmětů dělá z hry ENLIGHTENMENT akční-adventure hru. K jejímu dokončení totiž nestačí jen slepě decimovat příšerky, ale je potřeba také použít rozumu, sbírat nejrůznější předměty a vhodně je používat.

Druid tentokrát nemá k dispozici výběr ze třech druhů střel - tentokrát můžeme jen vrhat blesky, ale tento „nedostatek" je vyvážen obrovským množstvím rozličných bojových kouzel. Můžeme stavět ohnivé i vodní zdi, kouzlem rozbíjet zavřené dveře, být neviditelní, odpuzovat příšery, použít „dotyk smrti" při kterém každá příšera zmizí, zpomalovat pohyb nepřátel, zrychlovat svůj vlastní pohyb atd. Novinkou je i více pomocníků. Z prvního dílu zůstal pomalý Golem. Přibyl ale rychlý Phoenix (ohnivý pták), mohutný Kraken a podivný létající duch Whistle. I když můžeme aktivovat pouze jednoho z pomocníků, je to pomoc velice potřebná. Nepřátel je totiž více než dost a jsou velice odpudiví a bez výjimky velice nebezpeční.

Atmosféra pohádkového příběhu je oživena používáním předmětů. Pochodeň použijeme v temné zemi a posvítíme si na cestu. Ale přijít na to, že roh z berana použijeme k přivolání převozníka do říše mrtvých, je složitější. Nesmíme také zapomenout na minci, kterou zaplatíme Charonovi za jeho služby. Když nalezneme a úspěšně použijeme ještě pár dalších předmětů a projdeme říší mrtvých, ocitneme se v království zla. S pomocí magické koule se ale samozřejmě podaří zlo znovu porazit a v zemi fantazie se rozhostí trvalý mír.

ICE

Vážení přátelé počítačů ATARI!

Frýdecko-Místecká společnost PRIMWARE si Vás dovoluje seznámit s novinkou na českém a slovenském trhu v oblasti počítačové literatury. Od ledna 1993 vychází nový

ATARI PRESS

Odborníky přes hudbu by měla zaujmout naše hudební rubrika, přinášející recenze nových hudebních programů a návody na jejich ovládání, občas uveřejníme jako přílohu zajímavou demo melodii.

Pro ty, kteří spíše tíhnou ke grafice, budeme uvádět různé programové triky a originální nápady a samozřejmě návody na ovládání nových grafických programů.

Začínajícím programátorům zveřejníme jednodušší programy, jež jim usnadní práci a pomohou k dosažení dobrých programátorských výsledků.
Podle přání jsme ochotni publikovat návody k programování v různých jazycích.
Pro zdatnější programátory máme přichystány speciální finty a triky.

Labužníkům budeme servírovat také největší pikantnosti ze světa hardware a tušit můžete i nějaké to překvapení.

Chybět pochopitelně nebude ani herní rubrika obsahující recenze a manuály na "fajnové" hry.

Jistě se taky rádi zúčastníte naší celoroční soutěže o velice hodnotné ceny, např. ATARI ST.

Pro ty, které by už časopis zmáhal, bude připraven oddychový článek.

Máte-li o náš časopis zájem, můžete si jej objednat na níže uvedené adrese:

Cena jednoho čísla .....24 Kč
Půlroční předplatné .....132 Kč (ušetříte 12 Kč)
Celoroční předplatné .....240 Kč (ušetříte 48 Kč)
Kromě tohoto cenového zvýhodnění poskytujeme bezplatné poštovné.
Potřebnou sumu uhraďte, prosím, poštovní poukázkou typu "C".

První číslo vyjde v omezeném nákladu. Jestliže tedy nechcete, aby Vám nějaké číslo chybělo, neváhejte a včas si **ATARI PRESS** objednejte.

PRIMWARE
P.O.BOX 2
Pošta 13
Frýdek-Místek
738 01

MĚSÍČNÍK PRO VŠECHNY MAJITELE POČÍTAČŮ ATARI.
Tedy pro ST/TT a samozřejmě i pro XE/XL.

ARXON computers
Slezská 98
130 00 PRAHA 3
Tel: (02) 251474

Commodore 64 **4200,-**
MC 6510, RAM 64kB, BASIC v. 2.0

Commodore Amiga 500 **12900,-**
MC 68000/ 7MHz, RAM 512kB, WorkBench 1.3, myš

Commodore Amiga 600 **14200,-**
MC 68000/ 7MHz, RAM 1MB, WB 2.0, TV mod., myš

Commodore Amiga 600 HD20 **19900,-**
MC 68000, RAM 1MB, TV modulátor, HD 20MB, myš

Commodore Amiga 1200 **20500,-**
MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WB 3.0, TV modulátor, 16 milionů barev, PCMCIA, kontroler pro int. HD, myš

PC MiniSys 286-16H **17589,-**
RAM 1MB, FDD 3,5", Hercules karta, Hercules mono monitor, zabudovany AT BUS řadič pro HD, klávesnice

PC MiniSys 286-16V **16113,-**
RAM 1MB, FDD 3,5", SVGA karta 256kB, TV modul, zabudovany AT BUS, řadič pro HD, klávesnice US/CS

Toto je minimální sestava počítače standardu PC, která je provozovatelná na běžném TV přijímači s video vstupem.. Sestavu lze doplnit o HD 40-210MB, SVGA color monitor aj.

Dále nabízíme časopisy programy a literaturu k počítačům Commodore Amiga, diskety, boxy, joysticky pro domácí PC počítače, tiskárny, faxmodemy atd.

Navštivte naši prodejnu ve Slezské ulici, kde si můžete inzerované zboží prohlédnout. Aktuální ceny i na telefonický dotaz. Zasíláme i na dobírku.

POZOR ! POZOR ! POZOR !

- knížky
- časopisy
- manuály
- zásuvné paměti
- programy
- diskety
- boxy

MÁTE?

SVŮJ *SPECIÁLNÍ* POČÍTAČOVÝ OBCHOD

Spectrum • Didaktik • AMIGA • ATARI ST/XL • PC • C 64

POZOR ! POZOR ! POZOR !

PRODÁM ■ KOUPÍM ■ VYMĚNÍM ■ PRODÁM ■ KOUPÍM ■ VYMĚNÍM

AMIGA

Najnovší, najlepší, najlacnejší disketový magazín pre Amigistov venovaný prevažne návodom na hry a programy. Cena 29,- Kčs. Informácie na adrese: Peter Hanušiak, Vojenská 40, 93401 Levice.

Prodám příd. interní paměť 1Mb pro AMIGU 500+ (vyrobeno fi. 3-STATE) za pouhých 1995,- Kčs. Volejte 02/7921554 Ondřej Pokorný.

Pon'kame 100% soft. emulátor IBM%PC-MDA, CGA. Na každej Amige! Idú hry, všetky sys. programy (dBase, FoxPro, atď). Moyzesova 33, 920 41, Leopoldov.

Prodám AMIGA 500, 1MB, myš+položka pod myš+2 joystiky+TV modulátor+20 disket (nahraných) za 15000, dále asi 80 nahraných disků á 20 nebo za 1000, box 300, literaturu a EXCALIBURY č. 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 a 13 á 12 nebo za 100 Kč. Telefon: Hodonín 25453.

Jestli chcete SUPER nové hry na Amigu, máte jedinou možnost! Pište na: Petr F. Vochozka, Dukelská 373, Polička 57201. Tel.: 0463/22373 !!

MS-DOS

Nabízím nejnovější hry na PC AT výběr z více než 400 titulů např. ATRAIN, SPECIAL FORCES, INDY IV, POWERMONGER. Tel. 4399179.

Predám DA prevodník na PC XT/AT. Cena 350,- Kčs. Gabriel Ribo ml., Lomonosovova 10, 04001 Košice.

Na vypůjčené PC/XT 512K CGA 5,25FD skoro bez softw. sháním hry atd. Karel Krátký, Demokratické mládeže 1360, Pardubice 53002.

Uživatelia IBM PC POZOR! SUPERPONUKA! Program, ktorý 2-násobne zvýši Kapacitu Vášho Hard Disku !!! Napr. z 100 na 200 MB si môžete objednať iba za 990 Kčs. Platba vopred: č.ú. 813144-212/0200 VÚB LEOPOLDOV alebo poukážkou typu "C" na adresu ACOMP, P.O. BOX 23, 92041 LEOPOLDOV.

Nové hry z EXCALIBURU pro PC-AT a ATARI XL vyměním, nahraji. Pošlete svůj seznam. T.Režňák, P.O.BOX 97, Brno 61200.

Nové verze SHAREWARE programů pro PC XT/AT: hry a ostatní typy. Aktuální INFO disketa s kompletní nabídkou, ukázkovým programem a mnoha informacemi. Ankety a soutěže. Cena: 30/40 Kčs (5.25"/3.5"). WEYDA-SERVICE, P.O.Box 57, Pražská 69, 37004 Č. Budějovice 4.

Pro PC nabízím sharewarové hry i další programy pro DOS i Windows na adrese: Miroslav Dryák, Čapkova 933, 742 21 Kopřivnice.

C64/128

Ty nejlepší hry z let 1989-93 jako Last Ninja II, III, Spherical, Turrican, Guts a další pro C64 na kazetách. Seriózní jednání. Tel.: 02/7913419. Jirka.

Koupím hry na C-64. Jen na disketách ! Pošli seznam. Patrik Pastrňák, U nádraží 246, 739 13 Kunčice p.Ondř.

Vyměním hry na C-64. Mám asi 260 her, např.: Stunt Car Racer, Dizzy, atd. Pouze na kazetách. D. Šutera, Novosady 558, 78401 Litovel.

Prodám mnoho disket s hrami - cena za disketu je 15-24 Kčs. Dále mnoho návodů (Last Ninja 3). Vše na COMMODORE 64. Dále prodám děrovač disket, joystick, reset a jiné. Vše velmi levně. Seznam zdarma! Michal Hajník, Ruská 216/48, 353 01 Mar. Lázně. Kupuji AMIGU!

Prodám COLOR MONITOR 1802 na C64. T. Drábek, Tylova 2099, 436 01 Litvínov 1.

Prodám hry na C-64. Nabízím: THE LAST NINJA II, ELVIRA, TEST DRIVE II, III a mnoho dalších kvalitních her. Pouze na disketách. Jan Fiala - VŠEHRDOVA 2370, 54401 Dvůr Králové.

ATARI ST/TT

Prodám ATARI 520ST+myš+RAM karta 512 kb s 600 nahranými disketami, FD SF314+SF354, 2 ks joysticků, příručky, 4 boxy na diskety, hadrddisk 30 Mb, tiskárnu CITIZEN120D s náhradní páskou a propojovacím kabelem, kabel SCART- pouze vcelku 52990,- Kčs, P. Halfar, Destinové 443, FM.

ATARI XL/XE

Máte spoustu volného času a nevíte co sním? Nezoufejte! Máte-li ATARI 8-bit, vaši situaci vyřeší naše supertextovky. D.. ADVENTURE. V cukrovaru 10, Olomouc - 17, 78371.

OSTATNÍ

Světelné pero pro ZXS a Didaktiky. Je výborné na grafiku a ovládání bez klávesnice - ukazováním na obrazovku. Mohu jej zaslat dobírkou s kompl. připojením za 150,- a software na TDK A/90 za 60,-. Uveďte typ počítače. L. Šatný, U st. míru 1740, 390 03 Tábor.

Prodám A500plus, modulátor, 2 joysticky, diskety, literaturu. Vše nové. V záruce. M. Haša, Zlechov 496, okr. Uh. Hradiště 687 07.

Vlastním ZX-Spectrum a sháním přítele pro výměnu her na disketách 5,25" pro DJ D40. Adresa: V. Mathauser, Lábkova 65, Plzeň, PSČ 31807.

SUPER! 3,5" diskety SKC: 2DD za 159,- Kčs (10ks) 2HD za 325,- Kčs (10ks) vše nové - 100% error free! Tel. 02/3016440 - Honza - od 19 - 20 hod. nebo V. Špinar, Truhlářská 10, Praha 1.

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.
2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.
3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (PCP - EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.
4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.
5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně na poště odešlete na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.**

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

	Inzerát:
Obyč.inz.napiš na čtverec.papír.	1ř.=20 Kč
1řádek=max.32 znaků.Počet řádek	2ř.=40 Kč
neomezen.Pak sečti počet řádek,	3ř.=60 Kč
vynásob částkou 20Kč=cena inz.	4ř.=80 Kč
Zvýraz.inz.dtto,ale počet řádek	1ř.=50 Kč
násob částkou 50Kč.Výsledek je	2ř.=100 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	3ř.=150 Kč
ženku a pošli na adresu PCP-EXC.	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

POZOR! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

WALTRON spol. s r.o. LIBEREC

Nabízí novou grafickou kartu

Distributor firmy MERLIN

XPERT

Karta, která patří do AMIGY každého profesionála

1280 x 1024 - 16,8 mil.barev, 1600 x 1280 - 64000 barev, 2048 x 2048 - 256 barev
Autoswitch ZORRO II / III, Připojení PAL / NTSC - S-VHS, F.BAS (video), VGA
24 bit paint program v ceně. Zobrazuje Workbench a vše ostatní (kromě her).
Umožňuje přehrávání animací z DCTV a z VISONY.
Obsahuje vlastní BLITTER (40 x rychlejší) a FLICKERFIXER.

MERLIN 1MB.....21500,-	Soft. Drivery :
MERLIN 2MB.....25100,-	REAL 3D, IMAGEMASTER, ADPRO,
MERLIN 4MB.....30500,-	CALIGARI BROADCAST, VISTAPRO,
realtime digitizer 15000,-	REFLECTIONS .....á 600,-
genlock 15000,-	SCENERY ANIMATOR /IMAGINE/
digitizer + genlock ..20100,-	IMAGE FX/ CALIGARI2.....2500,-

Dále nabízíme ostatní výrobky fy. XPERT, karty 3-state, tiskárny HP a EPSON, disky SYQUEST, modemy TWINCOM

WALTRON spol. s r.o. Nad Školou 1102 Liberec 30, 463 11 tel./ fax: 048 461992

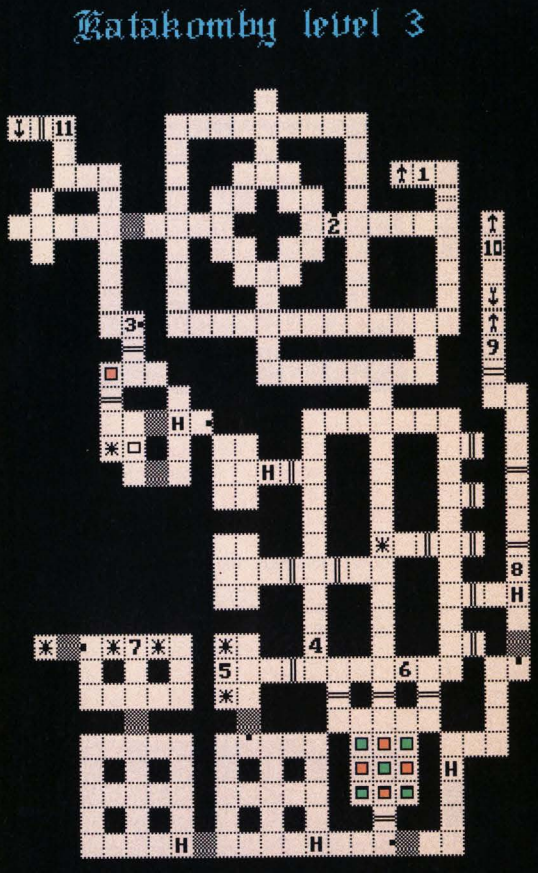
Informix 390 ,-
MS EXCEL 4.0 360 ,-
Neuronové sítě 180 ,-
Apple Macintosh 280 ,-
Harward Graphics 270 ,-
Pevné disky od A do Z 460 ,-

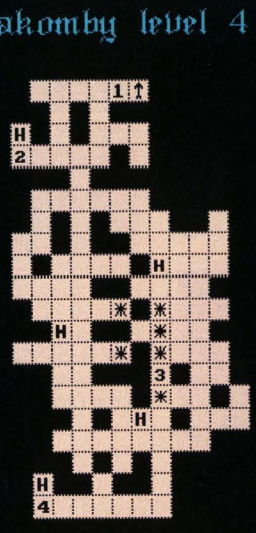
Grada NOVINKY GRADA

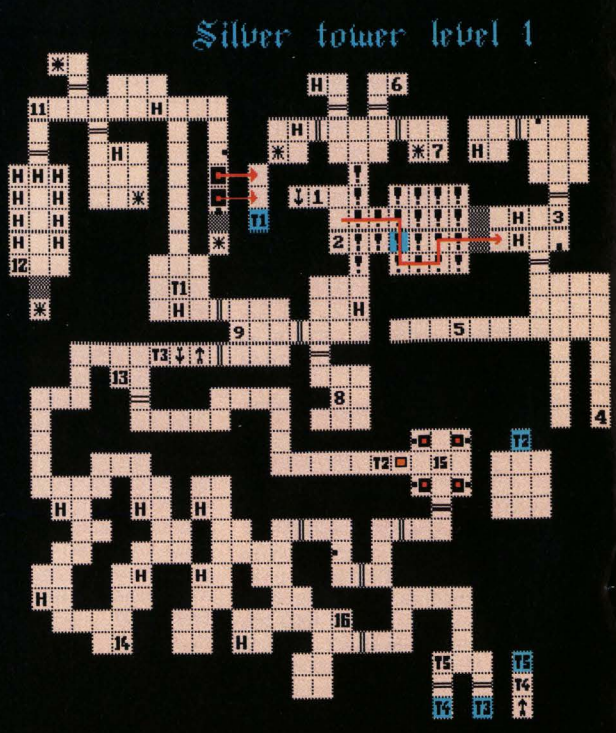
ŽÁDEJTE ZDARMA KATALOG ODBORNÉ LITERATURY

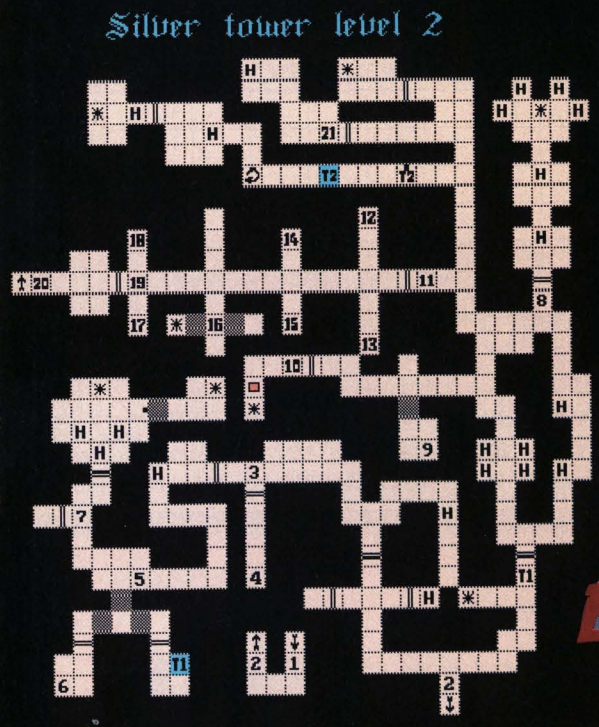
Vážení čtenáři, na tomto místě Vás budeme pravidelně informovat o novinkách nakladatelství GRADA

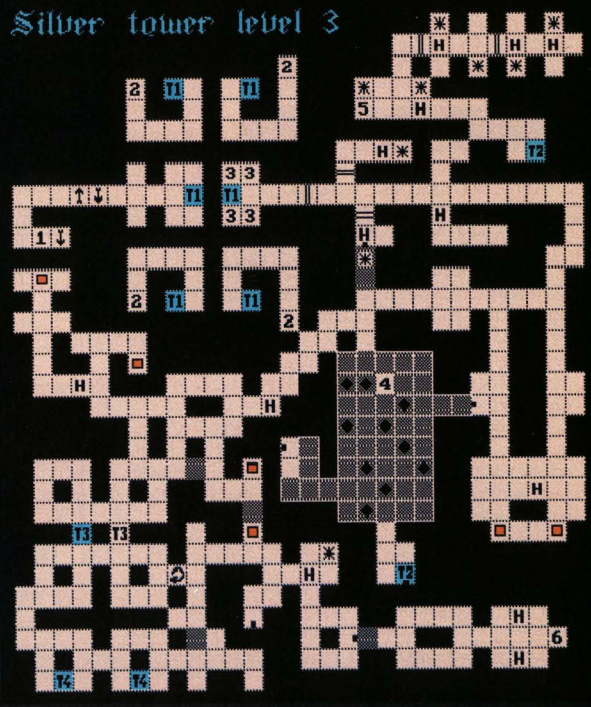
GRADA a.s. Dlouhá 39, 110 00 PRAHA1 TEL: 02/231 57 77, 02/231 00 51 FAX: 02/231 43 87 MODEM BBS : 02/231 03 25











PC
77
% celkem

US Gold SSI, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**

min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

A500, ST

EXCALIBUR 14 TEST

EYE OF THE BEHOLDER II.

- 2. ČÁST NÁVODU - LEVELS 5-9

KATAKOMBY LEVEL 3

1 - do katakomb level 2, místnost 10. Přes neviditelné pole v jižní chodbě není návratu, **2** - tlačítko vypíná rotaci levého koridoru, **3** - mezi věcmi na zemi zde leží klíč SPIDER KEY a tlačítko otvírá dveře na jihu. Nežli půjdete na jih, musíte zatížit plošinku, **4** - zamčeno na SPIDER KEY, **5** - po vložení diamantu STONE GEM z místnosti 7 se teleportujte do zámku level 2, místnost 11. Na zemi zde leží jídlo a SPIDER KEY, **6** - zamčeno na SPIDER KEY. V následující hale musíte zatížit zelené plošinky věcmi, aby se otevřely dveře na jihu. Prostřední plošinku zatižte jako poslední! **7** - v pravém výklenku leží mezi věcmi DARKMOON KEY a v levém SPIDER KEY a STONE GEM pro teleportaci v místnosti 5, **8** - stráže mají GREY KEY. Následující tři dveře jsou zamčeny postupně na DARKMOON KEY, DARKMOON KEY a na SPIDER KEY, **9** - zde leží **třetí magický roh** a DARKMOON KEY, **10** - schody vedou do katakomb level 1, místnost 14. Tajný výklenek ve východní zdi se dá otevřít klíčem GREY KEY, **11** - zamčeno na SPIDER KEY, schody vedou do katakomb lev. 4, místnost 1

KATAKOMBY LEVEL 4

1 - do katakomb level 3, místnost 11, **2** - mezi věcmi SPIDER KEY, **3** - mezi věcmi DARKMOON KEY, **4** - mezi věcmi leží **čtvrtý magický roh**

SILVER TOWER LEVEL 1

1 - do zámku level 1, místnost 4, **2** - naznačenou trasou proběhněte blesky, pozor, na modrém políčku vždy dostanete ránu. Na konci vás napadne horda zrůd, snažte se protlačit k nim, ať při boji nestojíte mezi blesky. Jedna zrůda má BONE KEY, **3** - zamčeno na BONE KEY, páka na jižní stěně vypíná blesky, **4** - tento prokletý meč **Hunger** si vezměte do batohu s sebou, **5** - výklenek mění menší věci na WAND OF LIGHTNING, **6** - umírající stráž má klíč MANTIS KEY, **7** - schopný klerik Tanglor (poloelf), **8** - za tři kosti dají ústa BONE KEY, **9** - severní dveře jsou zamčeny na MANTIS KEY, jižní na COPPER KEY, **10** - od prvního tlačítka hoďte cosi na jih-zmizí stěna, poté první tlačítko stiskněte a zmizí díra. Šipka označuje, kam eventuálně propadnete dírou. Na jihu chodby leží MANTIS KEY, **11** - zamčeno na MANTIS KEY, **12** - zde vyjměte a opět vložte na své místo diamant GREEN GEM, otevře vám přístup k COPPER KEY a k MANTIS IDOL, **13** - zamčeno na BONE KEY, **14** - mezi věcmi zde leží COPPER KEY, **15** - zatáhněte za všechny páky kromě severovýchodní, jděte na jih chodbou a stiskněte skryté tlačítko, vytvoří se bariéra nad SE dírou. Poté přehoďte poslední páku, **16** - zamčeno na COPPER KEY, **17** - teleport T4 vede ke schodům do **Silver T.** level 2, místnost 1

SILVER TOWER LEVEL 2

1 - ze Silver tower level 1, **2** - schodiště, **3** - dveře se musí vyrazit, **4** - zde seberte shnilé jídlo, **5** - stráže mají DARKMOON KEY, **6** - zde leží BONE KEY, **7** - otevře se jen po uspokojení úst v místnosti 14, uvnitř: RED GEM, **8** - zamčeno na DARKMOON KEY, **9** - tento výklenek mění malé věci na kameny, **10** - pokud zabijete mnicha, shnijete zde navždy, **11** - zamčeno na DARKMOON KEY, **12** - ústa chtějí shnilé jídlo z místnosti 4, **13** - ústa chtějí pět kamenů (viz místnost 9), **14** - ústa uspokojí MANTIS IDOL ze Silver t. level 1, místnost 12, **15** - ústa uspokojí drahokam RED GEM z místn. 7, **16** - ústa chtějí meč **Hunger** ze Silver t. level 1, místnost 4. Stěny zde se dají rozsekat. **17** - ústa požadují jakoukoliv listinu, **18** - ústa požadují jakýkoliv lektvar, **19** - tyto dveře se otevřou po uspokojení všech úst, **20** - schodiště do Silver tower level 3, místnost 1, **21** - stráž má DARKMOON KEY

SILVER TOWER LEVEL 3

1 - schody ze Silver t. level 2, místnost 20, **2** - k těmto čtyřem klíčům DARKMOON se dostanete náhodnými telep. T1, **3** - zamčeno na 4 klíče DARKMOON, **4** - hala pohyblivých stěn. Tlačítko na západě mění statické stěny na pohyblivé a naopak, označeny jsou původně statické stěny (T2 se spouští tlačítkem na jižní stěně), **5** - zde leží magické kladivo CRYSTAL HAMMER, které prolomí bariéru v zámku level 2, místnost 12, **6** - členové vaší party zde dostanou tetování MARK OF DARKMOON, které uspokojí ústa v zámku level 2, místnost 4.

Andrew

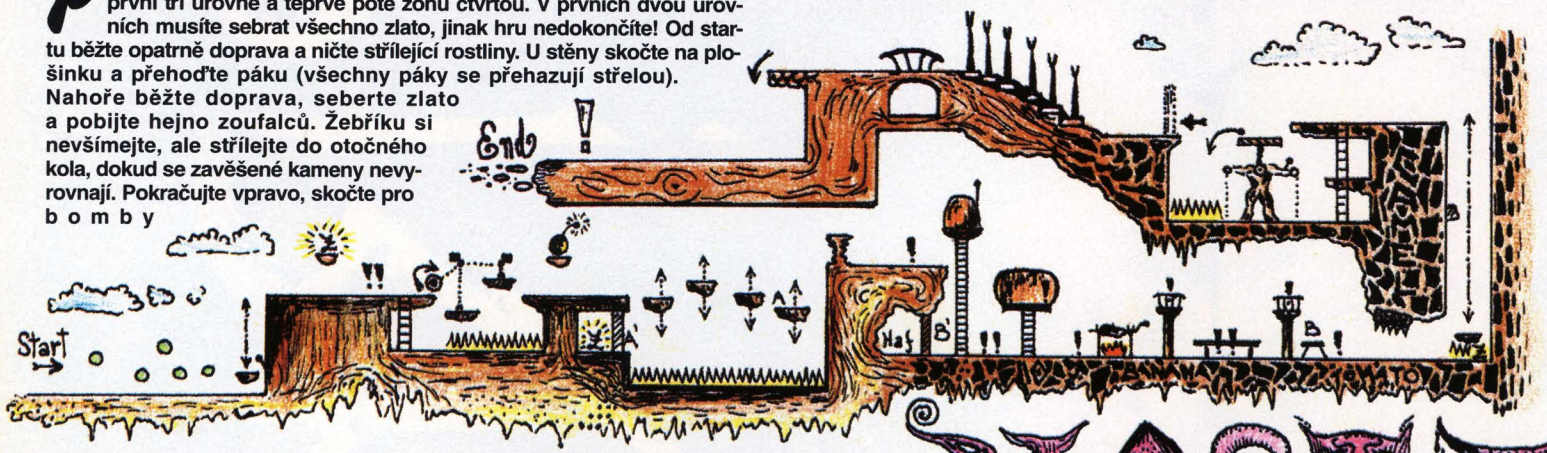
SHADOW OF THE BEAST III

DO TŘETICE VŠEHO BESTIÁLNÍHO

Tímto detailním návodem bych rád pokračoval v sérii návodů na BEASTY od PSYGNOSIS. Řešení první části vyšlo skoro před dvěma roky ve druhém čísle EXCALIBURU a část druhá vyšla v čísle čtvrtém. Jak ten čas letí, nyní jsme již o deset čísel dál. Předpokládám, že BEAST III je posledním pokračováním této špičkové série a musím říci, že se PSYGNOSIS vůbec neopakují. Každá část této slavné trilogie má svůj styl a svůj nápad. V této třetí části je vaším úkolem konečně zabít satana Maletotha a zachránit svou zemi od teroru bestií. Jak jste si možná již všimli, mapy nejsou popsány žádnou legendou. Rozhodl jsem se popisovat cestu slovně, bez přímých odkazů na mapu. Jednotlivé úrovně BEASTa III nejsou příliš rozsáhlé a nemůžete se tudíž ztratit. Na druhou stranu jsou však poměrně složité, a tak jsem se snažil zakreslit do map každou věc, na kterou narazíte. Než začnu s návodem, upozorňuji bojácné, že BEAST III se na rozdíl od prvních dvou dílů dá dohrát bez tréninku. Není třeba čekat na nějaké Cheaty, apod.

LEVEL I - FOREST OF ZEAKROS

Pro dokončení hry musíte v libovolném pořadí vyřešit nejdříve první tři úrovně a teprve poté zónu čtvrtou. V prvních dvou úrovních musíte sebrat všechno zlato, jinak hru nedokončíte! Od startu běžte opatrně doprava a ničte střílející rostliny. U stěny skočte na plošinku a přehoďte páku (všechny páky se přehazují střelou). Nahoře běžte doprava, seberte zlato a pobijte hejno zoufalců. Žebříku si nevšímejte, ale střílejte do otočného kola, dokud se zavěšené kameny nevyrovnají. Pokračujte vpravo, skočte pro bomby a u díry se zastavte. Tlačítkem SPACE si bomby navolte a snažte se jimi ničit děla na pohyblivých plošinkách. Děl se můžete dotknout, je tedy možné skočit na plošinku s dělem, sehnout se a zlikvidovat ho. Na čtvrté plošince leží klíč, kterým si musíte otevřít dveře vlevo (na mapě A-Á). Za dveřmi naleznete druhou várku zlata. Přeskákejte plošinky doprava nahoru a pokračujte až k mužům strážícím vesnici. Po žebříku neslézejte, vylezte nahoru do nepřátelské pozorovatelny a skočte doprava. Spadnete přímo do vesnice. Zlikvidujte útočící stráže a sestřelte maso z roštu. Maso tlačte před sebou směrem doprava a zabíjejte stráže (po cestě seberete se stolu klíč). Svoji kořist zanechte pod houpajícím se kamenem a vraťte se přes celou vesnici k podivné kleci, ve které dříme dravé zvíře. Otevřete klec klíčem a rychle skočte na nejbližší žebřík tak, aby vás zvíře podběhlo. Běžte za ním, až se dostanete ke třetí hromádce zlata. Teď opatrně vyskočte na zdvižnou plošinku, naveďte ji k levé stěně a vyrovnejte ji do vodorovné polohy. Měli byste nabrat vyčnívající kámen a vyvézt jej nahoru. Pokud se vám to nepodaří, seskočte opět dolů (při pádu držte směr doleva kvůli bodlinám) a celý proces zopakujte. Dostanete-li kámen nahoru, tlačte jej tak dlouho doleva, až spadne na pružnou plošinku a vychýlí ji. Z kraje plošinky skočte doleva a pokračujte až k vystřelujícím bodákům. Bodáky je možno ničit střelbou a není nic těžkého jim uniknout. Poté běžte tak dlouho doleva, až narazíte na strážce lesa. Musíte ho zabít a vzít si jeho lebku.



LEVEL II - FORT DOURMOOR

Dejte se doprava až k malému jezírku. Skrčte se a přehoďte páčku - spustíte padací most. Přejděte po mostě, přeskočte dřevěné kolo, které zde leží a tlačte je zpět směrem ke startu. Kolo opraví beranidlo. Beranidlo tlačte doprava, až dorazíte k zámecké bráně. Zatímco beranidlo bránu vyráží, postavte se pod pravý okraj jeho střišky, kde budete v bezpečí před prskícím ohněm. Po několika ranách dveře padnou a vy můžete pokračovat ve svém dobývání.

Přejděte malý mostík a rychle se skrčte pod křivkou padajících koulí. Vyčkejte si na chvíli, kdy koule nepadají a rychle proběhněte. Dále vpravo narazíte na poklop v zemi. Jakmile na něj vstoupíte, vyrojí se za vámi vosy, které musíte rychle zlikvidovat hvězdicemi. Až budou mrtvé, dojděte si pro zlato ležící u pravé stěny a poté skočte do jamky, ze které vosy vylétly. Otočte se doprava a ustřelujte pojistku zajišťující poklop. Skočte na poklop a hurá do sklepa. Stolek, který se nachází mezi padacími dveřmi dotlačte doleva, doprostřed místnosti, ve které jste přistáli. Přeskočte

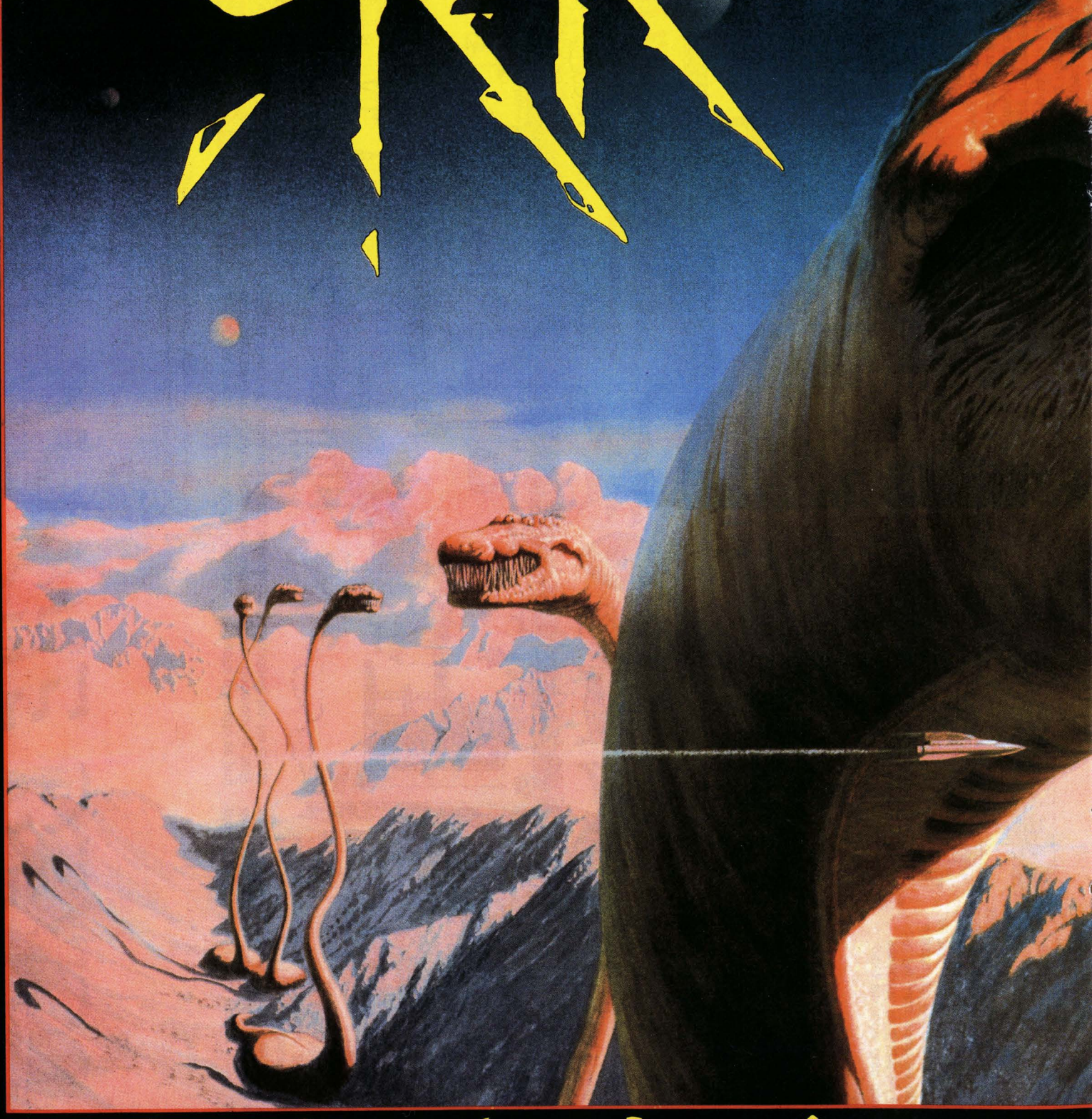
Jděte doprava, seberte zlato a vylezte po žebříku. Zde naleznete druhý stolek. Shoďte ho do otvoru vpravo od žebříku a sami se na okraji tohoto otvoru skrčte. Zabijte muže házícího sudy a přeskočte otvor. Dávejte si dobrý pozor na padající sudy a přeběhněte k pravé stěně. Sudy nyní padají přímo nad vaší hlavu, ale odráží se od dřevěné bedny. Ve rem doprava. Pokračujte až k otevřenému sudu a zastavte se.

V místnosti před vámi se nachází jednoduchý jeřáb, u jehož řízení sedí šílená obluda. Jakmile vás spatří, bude se vás snažit jeřábec chňapnout a hodit vás do vody. Musíte být rychlí: běžte směrem ke zrůdě a pořádně ji nakrmte svými hvězdicemi. Až se přiblížíte, přeskočte ji a vylezte po žebříku o kousek výš na zastavený pohyblivý pás. Z levé strany pásu seskočte dolů doprava. Ocitnete se opět před šílencem. Tentokrát by již setkání s vámi neměl přežít. Po jeho smrti se opět chopte žebříku a slezte o patro níž. Těsně u paty žebříku se nachází dvě otevřené záklopky, střelou přehoďte levou (viz mapa) a vylezte na samý vrchol žebříku. Jděte doleva a dávejte pozor na houpající se ostnatou kouli. Až se ocitne ve svém nejnižším bodě, přeskočte ji a seberte zlato.

Vraťte se k patě žebříku a pokračujte vpravo k bláznovi s useknutou hlavou, strážci pevnosti. Shýbejte se pod jeho palcátem a posílejte mu hvězdice do raněného krku. Po jeho smrti si dojděte k pravé stěně pro poslední zlato a slezte

© RICHARD CLIFTON · DEY/PSYGNOSIS LTD 1991

ORK™



1	2	3	4	5	6
4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24
1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27

93

7	8	9	10	11	12
5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26

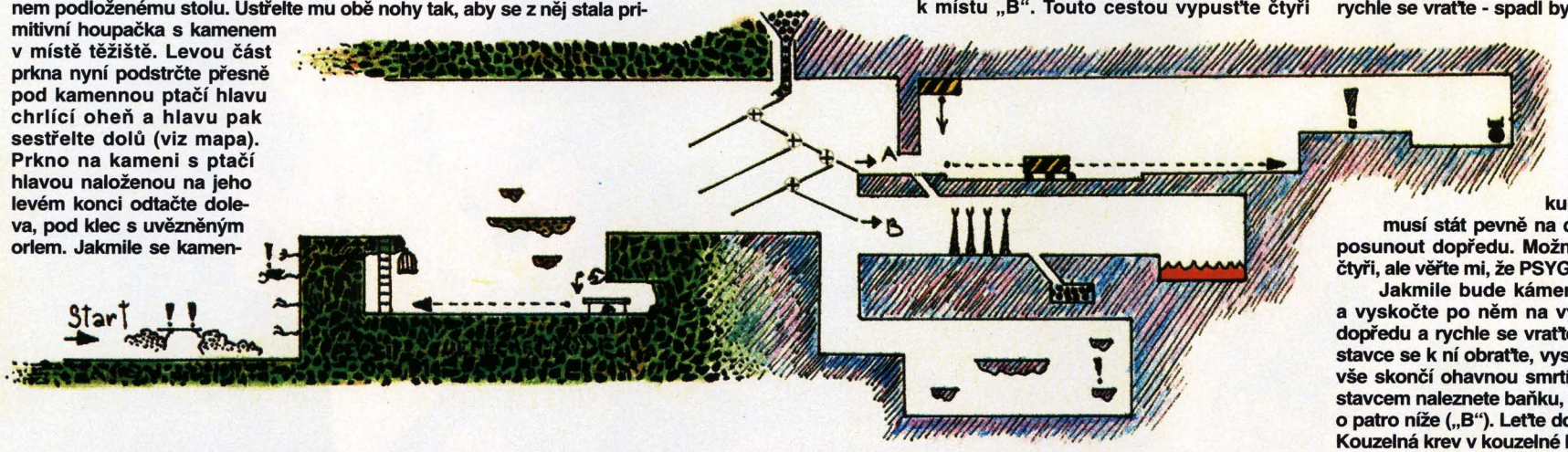
páku na levé stěně a vyskočte na stůl. Do místnosti začne natékat voda a vyzdvihne vás na úroveň stropu. Jakmile to bude možné, přehoďte páku na pravé stěně a počkejte, až voda začne sama opadávat, neopouštějte stůl, dokud voda dostatečně neklesne.

vhodný okamžik odtlačte bednu doleva a shoďte ji do otvoru (viz mapa). Skočte za ní a teď buďte opatrní. Bedna leží na plovoucím stole; po malých krůčcích dojděte na její pravý okraj a spadněte na stůl. Pokud zapadnete do vody, rychle na stůl vyskočte, jinak zemřete. Jakmile budete na stole, bednu rozstřílejte a po kouscích prken přeskákejte vodu směrem k otevřenému sudu na pohyblivý pás a skočte do něj. Jakmile budete vězet v sudu, střelou přehoďte páku na pravé stěně. Pokud jste postupovali správně, sud se za vámi zavře a vy budete vhozeni do moře. U břehu ze sudu vyskočte a třetí úkol je za vámi.

LEVEL III - CAVES OF BIDHUR

Od startu běžte stále rovně, proběhněte mezi kostlivci trhajícími si hlavy a zastavte se až těsně u skalní stěny. Bez zaváhání vyskákejte po větvích na vrchol skály. Pokud budete rychlí, uniknete skalním orlům bez boje, pokud ne, čeká vás nepříjemná šarvátka.

Jděte doprava, slezte po žebříku a pokračujte vpravo až ke kamenem podloženému stolu. Ustřelte mu obě nohy tak, aby se z něj stala primitivní houpačka s kamenem v místě těžiště. Levou část prkna nyní podstrčte přesně pod kamennou ptačí hlavu chrlící oheň a hlavu pak sestřelte dolů (viz mapa). Prkno na kameni s ptačí hlavou naloženou na jeho levém konci odtačte doleva, pod klec s uvězněným orlem. Jakmile se kamenná ptačí hlava bude nacházet přesně pod klecí, vylezte po žebříku a skočte na pravou část prkna. Hlava se vymrští do vzduchu a poškodí orlovu klec. Na osvobozeného orla nasedněte stisknutím střely.



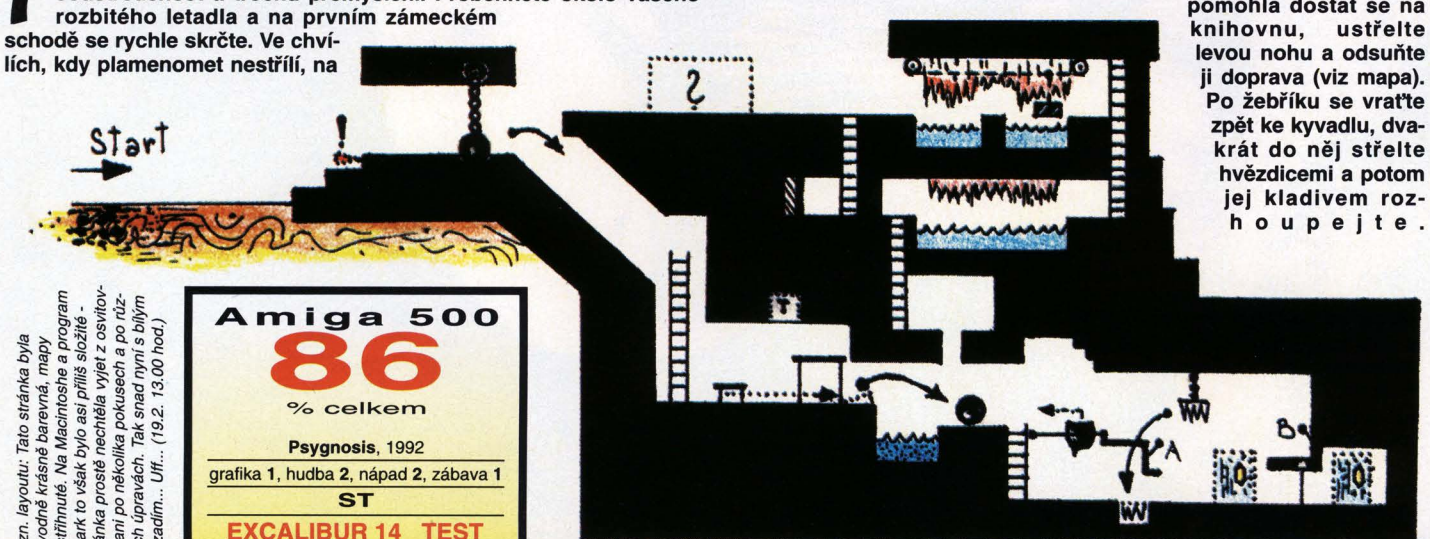
Lette doprava nahoru ke kolosální konstrukci propletených želez. Otočné plošinky nastavte nejdříve tak, aby kuličky z horní zásobárny dojely po kolejnicích na místo označené na mapě „A“. Tímto směrem pošlete kuličky tři a potom plošinky přemístěte tak, aby trasa směřovala k místu „B“. Touto cestou vypusťte čtyři kuličky. Lette do dolního sektoru (není označem žádným písmenem) a dejte se doprava. Neustále střílejte a držte si nepřátelské letky od těla.

Na místě označeném na mapě vykřičníkem se nepřátelé rodí. Zastavte se těsně před ním a bez přestání střílejte. Čtvrtý nebo pátý nepřítel upustí kladivo. Rychle si pro něj dolette a vratte se k železné konstrukci. Přistaňte na místě „A“, kam jste nedávno poslali tři kuličky a opatrně projděte škvírou pod stěnou. Jakmile budete na druhé straně, rychle se vratte - spadl by na vás mohutný kvádr. Opět projděte škvírou a všimněte si snížené podlahy, která pokračuje dále doprava. Vaším úkolem je dopravit kvádr na pravou stranu, aniž by zapadl do sníženiny. Je to nechutná práce, při níž musíte chytře pokládat kuličky na místa, kudy bude kvádr projíždět, aby se nesvalil na podlahu. Kvádrem pohne pouze kladivo, které jste získali od okřídlených potvor. Při pohybu po kuličkách kvádr nesmí ztratit rovnováhu, vždy musí stát pevně na dvou kuličkách tak, aby se třetí (zadní) mohla posunout dopředu. Možná vás napadne, proč jsem nepoužil kuličky čtyři, ale věřte mi, že PSYGNOSIS všechny chytráky přechytračili...

Jakmile bude kámen na druhé straně, dotlačte ho až ke stěně a vyskočte po něm na vyvýšený podstavec. Udělejte několik kroků dopředu a rychle se vratte. Vynořila-li se za vámi příšera, na kraji podstavce se k ní obratte, vyskočte a střílejte hvězdice. Proces opakujte, až vše skončí ohavnou smrtí (pokud možno ne vaší). V místnosti za podstavcem naleznete baňku, se kterou se vratte k čekajícímu orlovi a slette o patro níže („B“). Lette doprava, až k bazénku s krví a navolte si baňku. Kouzelná krev v kouzelné baňce pomůže proti Maletothovi.

LEVEL IV - NOSTHOMAK

Tato poslední úroveň není vůbec jednoduchá. Vyžaduje velkou soustředěnost a trochu přemýšlení. Proběhněte okolo vašeho rozbitého letadla a na prvním zámeckém schodě se rychle skrčte. Ve chvílích, kdy plamenomet nestřílí, na chvilku vstávejte a házejte hvězdice, dokud průchod nebude volný.



Okolo železného kyvadla jděte stále doprava, až k žebříku, po kterém slezte dolů. Po šarvátce s netopýry si dotlačte stoličku pod vysokou knihovnu a vyskákejte si pro kladivo. Stoličce, která vám pomohla dostat se na knihovnu, ustřelte levou nohu a odsuňte ji doprava (viz mapa). Po žebříku se vratte zpět ke kyvadlu, dvakrát do něj střelte hvězdicemi a potom jej kladivem rozhoupejte.

Vyšvihněte se na něj a ve správném momentě skočte doprava, na horní podlaží. Navolte si opět hvězdice a rychle, dokud se kyvadlo ještě kýve, ustřelte železnou kouli tak, aby vylétla doprava ve směru šipky.

Vpravo od vás se nyní nachází velká skládačka a kousek od ní tři akvária plná ryb. Pokud skládačku složíte, zjistíte, které druhy ryb se navzájem požírají a které ne. Pouze jediná ryba nežere lidské maso a vaším úkolem je pomocí jeřábu přemístit ryby v akváriích tak, aby se navzájem sežraly a zůstala právě ta jediná, která vám neublíží. Mně osobně tento postup připadl příliš zdlouhavý a tak jsem si s rybami chvíli hrál, dokud náhodně nezbyla jedna nebo dvě, které mě žraly. Proč se však pod rybou v akváriu prostě nesehnout?

Po akci s rybkami projděte přes systém akvárií do dolní části mapy. Pokud jste v knihovně správně připravili stoličku, čeká zde na vás mohutná železná koule. Prohlédněte si pravou dolní část mapy. Je zde velký tavný kotel, dvě páčky, zavřené dveře a diamant zalitý v ledu. Postupujte následovně: ostnaté kyvadlo spuštěné se stropu (asi místo lustru) rozhoupejte kladivem a sestřelte jej hvězdicemi tak, aby spadlo doleva, do otvoru v zemi (v této části hry vám hodně pomůže mapa). Železný kotel dostrkejte doleva, vylezte po žebříku a vhoďte do něj kouli. Přehoďte páčku označenou „A“ a čekejte. Železo vytékající z kotle začne pomalu rozmrazovat ledový kvádr. Až bude led asi v polovině své výšky, skočte na něj a rychle přeskočte na plošinku vpravo. Přehoďte páku „B“ a seberte ze země diamant. Projděte do pravé místnosti, postavte se přesně pod diamant a hvězdicemi rozbijte led. Pak ještě souboj s Maletothem, Uff.

ANDREW

Amiga 500

86

% celkem

Psygnosis, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

ST

EXCALIBUR 14 TEST

Pozn. layoutu: Tato stránka byla původně krásně barevná, mapy vystřihnuté. Na Macintoshe a program Quark to však bylo asi příliš složité - stránka prostě nechtěla vyjet z osvitovky ani po několika pokusech a po různých úpravách. Tak snad nyní s bílým pozadím... Uff... (19.2. 13.00 hod.)

KING'S QUEST V

KDO NEDOHRÁL, DOHRAJE

PC
79
% celkem

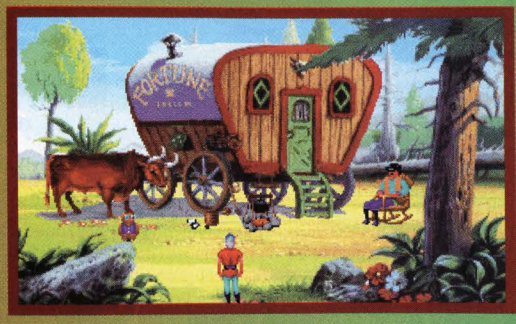
Sierra On-Line, 1991

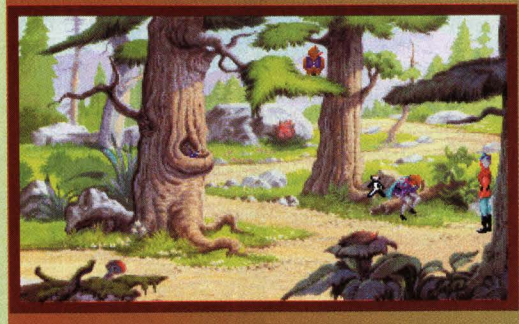
grafika **1**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

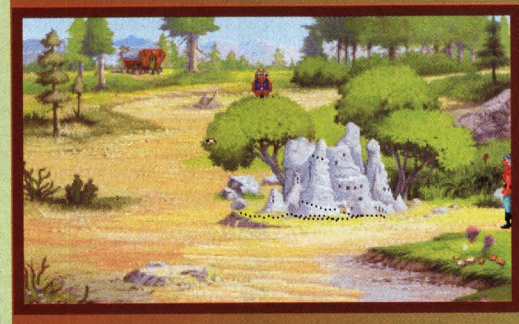
min. VGA, 20MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

ST, A500

EXCALIBUR 14 TEST







Nejdříve zajděte do vesnice ke krejčímu, před krámkem si pak vezměte peníz a ze sudu mrtvou rybu. U pekaře si za stříbrňák kupte dort a vydejte se na západ ke včelám. Dotěrnému medvědovi hoďte rybu a ze stromu si vytáhněte plástev medu. Hůl, kterou najdete pod stromem, hoďte psovi o jeden obraz na sever. Vydejte se do pouště k chrámu na severozápadě. Putujte přes oázy tak, abyste mohli často pít vodu. V oáze před chrámem se schovejte za kámen před loupežníky. Hůl na otevírání dveří od chrámu musíte ukrást z malého stanu v táboře lupičů na jihozápadě. Z pokladu v zámku ukradněte pouze olejovou lampu a zlaťáky vpravo od vchodu a rychle ven, neboť dveře se za chvíli zavřou.

Cestou zpátky si vezměte od kostlivce botu. Vraťte se k lesu, cikánovi před maringotkou darujte zlaťák a poslechněte si co vám předpoví věštkyně v maringotce. Smuteční vrba na východ odtud si vám postěžuje, že dříve byla princeznou, ale zlá čarodějnice jí vzala srdce a proměnila ji ve vrbu. Díky amuletu od cikánky se čarodějnice nemusíte bát, nezapomeňte si ho však nasadit.

Jděte do kouzelného lesa a až se k čarodějnici dostanete, použijte na ni lampu. V jejím doupěti si z truhly vezměte kolovrátek, ze šuplíku pytlík se třemi drahokamy a z lustru klíček od schránky zabudované do jednoho stromu v kouzelném lese. Tam totiž schovala ukradené srdce, které musíte donést vrbě. Ale abyste se dostali z lesa ven, musíte východně od doupěte čarodějky vymačkat medovou plástev a hodit na zem tři drahokamy. Na ty se chytí skřítek, který nás vyvede ven a navíc vám daruje šikovné boty. Vrbě odevzdejte srdce a na místě, kde tábořili cikáni seberte tamburínu. Rodinka gnómů se zajímá o kolovrátek, za který vám dá dřevěnou loutku. U pekaře zachráníme život malé kryse, když po ošklivé kočce hodíte botou.

Ve vesnici vyměňte v hračkářství loutku za sáňky a u ševce boty za kladívko. V hospodě vás svážou a zavřou do sklepa, tam vás ale osvobodí krysa. Vemte si lano, kladívkem vylomte zámek, v kuchyni ze skříně vylovte slaninu a zadním vchodem vyjděte ven.

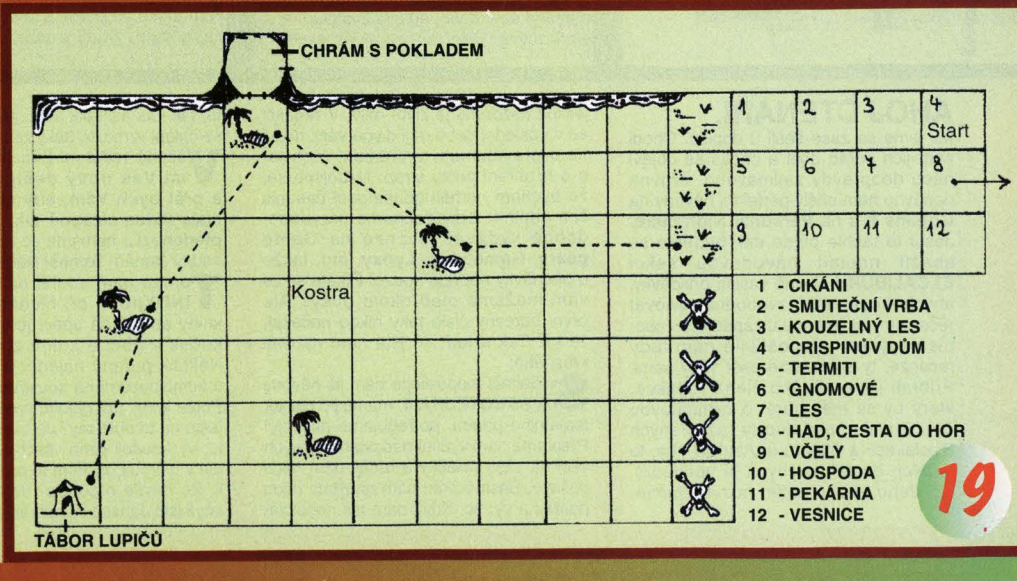
Prohledejte kupku sena. Na pomoc vám přijdou mravenci a nalezenou zlatou jehlu. Tuto vyměňte u krejčího za plášť. Hada, blokujícího cestu do hor, vyplašte tamburínou a v horách si oblečte plášť a ochutnejte slaninu. U propasti použijte provaz na vystouplý kámen (nikoli na větev), vyšplhejte nahoru a přeskákejte po kamenech. Zákeřného vlka pronásledujte na sáňkách a hladovému orlovi před zámkem dejte kousek slaniny.

V zámku, ve chvíli, kdy vás budou chtít roztrhat vlci, zahrajte na harfu a dostanete extra šanci. Po Yetim hoďte dortem a v jeho jeskyni si kladívkem ulomte jeden krystal. Ve skalním hnízdě najdete medailon a pak se objeví orel, který vás odnese k moři. Na pláži si seberte dláto a kousek na sever najdete loďku. Musíte ji však nejdříve vymazat voskem, který zbyl z plástve. S loďkou doplujte k ostrovu s harpyjemi, kde na hladové potvůrky zapůsobí zase vaše harfička.

Z trávy na ostrově zvedněte rybářský háček, o obraz jižněji zraněného Cedrica a na pláži velkou mušli. Vraťte se na pevninu, dejte stařečkovi mušli a poproste ho, aby uzdravil Cedrica a ukázal vám cestu k mordakovu zámku. Až připlujete k ostrovu, tak seberte mrtvou rybu a po úzkých schodech se vydejte nahoru k bráně. Dračí hlavy zničte pomocí krystalu, který odrazí jejich paprsek. Před hlavním vchodem odbočte vlevo na malé schůdky a pomocí dláta otevřete těžkou mříž.

Dostanete se do labyrintu, kde narazíte na příšeru, které musíte věnovat tamburínu. Udělá salto a vypadne jí vlásenka. S tou se dají otevřít dveře od mordakovy spižírny. Tam si vezměte ze skříně pytlík hrachu a v kuchyni dejte princezně medailon. Dál v zámku vás chytí mordakův sluha a vsadí vás do cely. Pomocí rybářského háčku vytáhněte z myší díry kousek sýra. Tentokrát vás zachrání princezna, ale až sluhu příště potkáte, musíte mu hodit pod nohy hrách. V zámku po chvíli bloudění potkáte černou kočku. Hoďte jí rybu a chyťte ji do pytle od hrachu. V knihovně, která se nachází v západní části horního patra, si přečtěte knihu kouzel a počkejte, až si Mordak lehne do postele. Pak si vypůjčte jeho kouzelnou hůl z nočního stolku a v laboratoři na východě pomocí velkého skleněného přístroje přečerpejte její energii do hůlky dobrého čaroděje (položte hůlky na misky vah). Přístroj spustíte tím, že do otvoru vhodíte kousek sýra. Po přenosu energie si vezměte Crispinovu hůlku. V souboji s Mordakem se proměňujte v následující kombinace: **4-2-1-3**. Po definitivním zlikvidování Mordaka se objeví dobrý čaroděj Crispin a přenese zmizelý zámek opět na své místo a všichni se šťastně vrátí domů.

S.S.C.



CURSE OF ENCHANTIA

POHÁDKOVÁ PROKLETÁ ZEMĚ

V tomto čísle přinášíme návod na fantastickou adventuru firmy CORE DESIGN, na hru CURSE OF ENCHANTIA. Celá hra se nese v pohádkově - fantasticko - humorném duchu a má neobyčejný spád (samozřejmě pokud jste majitelem dostatečně rychlého PC nebo máte svůj počítač AMIGA nebo ST vybaven harddiskem...). Stačí jen procházet jednotlivé scény, řešit nepříliš složité problémy a kochat se výtečnou grafikou a humorem. Kdyby se ale přesto vyskytly nějaké nesnáze, tady je jejich řešení. Hru jsme dohráli takříkajíc na ex, to znamená jedním dechem, a tak nás omluvte - i návod je psán tak trochu jedním dechem, ale to nikterak nesnižuje jeho přesnost. Vydejte se tedy spolu s námi do kouzelné země, která je tak trochu zakletá...

ÚTĚK Z VĚZENÍ

Hlavou dolů v smrdutém vězení (proč všechny dobré adventury začínají stejně - viz LURE OF THE TEMTRESS v Excaliburu č.13..). Zavolej o pomoc na hlídače, přijde tě spražit, zakopne, vypadne klíč. Zvedni klíč. Použij klíč na řetězy. Dojdi k cihlám, stiskni cihly, najdeš vlásenku. Hop ke dveřím, jako správný zloděj odemkni dveře vlásenkou a jedeme dál. Seber akvárium, dej se doleva, vyhýbej se palicím a sbírej mince. Projdi dveřmi nalevo...áááhhhh, volná cihla, pád do moře, žbluňk, dusíš se, topíš se, pomóóóóc. Oblékni si na hlavu akvárium. Osvoboď tahem rybu, prozkoumej skvrnu na dně a vezmi červa. Počkej až osvobozená ryba přinese mušli a seber ji. Dej obchodníkovi jménem Mr.Fish červa a spusť přístroj. Dojdi doleva k želvě, dej želvě mušli a jedéééém. V rákosí najdeš rybářský prut, seber ho a bojuj pomocí něho proti žralokovi. Počkej až se zavře obří mušle a přeskoč ji. Do poklopu vraž použitý prut a cesta do jeskyní je volná.

JESKYNNÍ INTERMEZZO

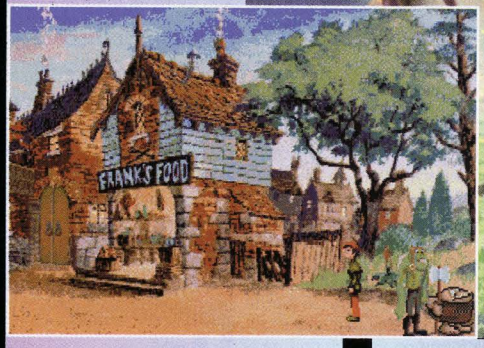
Ve zpola zatopené jeskyni seber mořskou rostlinku a potom stiskni spínač ma stěně. V bludišti najdi dvanáct kamenů, čtyři velké, čtyři prostřední a čtyři malé a postupně je dones do místnosti s označením ROCK BASHER MEDITATORS INC., dostaneš provázek. Najdi počítač a minci. V místnosti s pěti otvory ve zdi prohlédni všechny a vytáhni větvičku z posledního. V jeskyni s prknem na zemi a kamenem polož prkno na kámen a hoď počítač na jeho konec. Dostaneš se k magnetu a můžeš s klidem skočit dolů. Navaž provázek na magnet a dojdi do místnosti, kde jsi našel počítač. Hoď magnet na provázku do díry na získáš ocelové lanko. S lankem doběhni k hliněné příšeře a natáhni jí lanko přes cestu. Bác! Seber kus hlíny, který se na lanku zachytí. Odkvač ke studni a hoď do ní minci. Od kouzelného dědečka si přej helmu. Seber helmu a dojdi do místa s padajícím kamením. Nasaď si helmu a proběhni skrz kameny (hurá). V místnosti s kbelíkem smíchej hlínu s větvičkou a mořskou květinkou, dostaneš tzv.„maglajz“. Skoč do kbelíku a hoď si „maglajz“ na hlavu. Podivný tvor tě vytáhne ze studně. Po pěšince se vydej do města. Loupežník, který zakopne a ztratí meč je špatný loupežník! Seber meč a sekni do loupežníka. Zvedni jeho zlaťáky (ha, ha, ha) a vstup do města.

CESTA NA KONEC SVĚTA

Ve městě ihned ke kouzelníkovi. Za zlaťáky se nech přenést na pěšinku na samém konci světa a připrav se na poloakční část. Zatlač kámen do propasti a přeskoč ho. Pozor na padající kámen! Vhíííí. Seber rukavice, které jsou pokaždé trošku jinde a dojdi ke čtyřem vypínačům. Stiskni první, druhý a čtvrtý zleva. Přejdi most a ukořisti provaz. Elektrického mužíka snadno shodíš s pomocí rukavic. Projdi lavinou kamenů (počkej na přestávky v jejich padání) a v jednom z výklenků najdeš malý oblázek. Polož si oblázek na hlavu a získáš tak kamínek, který neustále padá ze skály. Vrhni kamínkem na skalní převis a přejdi propast. Před další propastí odhoď provaz a vyskoč na něj. Dej pozor na další zákeřný kámen! Přečti nápis na skalní stěně (OPEN SESAME) a kouzelnou formuli vyslov. Vejdi do jeskyně a pozdrav mužíka na přerostlém papoušku (Hi!). Vrrrrrr zpátky do města.

CESTA NA SEVERNÍ PÓL

Vydej se do obchodu s oděvy (BENN"S COSTUME SHOP). Kup si dámské šaty a ve vedlejší místnosti si je vyzkoušej. Dveřmi projdi na severní točnu (co se divíš, říkal jsem že je tahle země zakletá, nebo ne?). Seber sněhovou kouli a hoď ji po sněhulákovi. Podle mapy najdi sprej. Protože moc páchneš, ihned sprej použij. Najdi prkno a polož ho na místo, kde vyskakuje ryba z vody. Seber rybu a dojdi k eskymákovi. Dej eskymákovi rybu a seber prut. Můžeš ještě pozdravit mrože, ale ten jen zazívá - jsi totiž velmi nudný společník! U ledového bloku se zamrzlou příšerkou udělej z prutu ohníček. Po zhasnutí ohníčku seber popel. Dojdi na severozápadní okraj a přejdi na útes. Zavolej svého zeleného přítele na pomoc (HELP) a projdi dírou v ledu. U moře nepoužívej loďku ale odhoď popel, vodní drak tě převeze do ledového paláce. U vchodu stiskni postupně rampouchy od největšího k nejmenšímu. Vejdi. Seber koště. Pomocí kostek otevři postupně všech šest tajných dveří (seber kostky, vrhni kostky na stůl) a najdi hlásnou troubu, ledovou kostku, hever (?!) a zrcátko.



Rampouch a pistoli získáš pomocí koštěte. Dej pistoli do pouzdra, v misce najdeš střep a slunečnicový olej. Dej se na sever a seber píšťalku. Spoj píšťalku s hlásnou troubou a mocným fukem rozbij okno. Proskoč oknem. Laserový paprsek zlikviduj postupným pokládáním lesklých předmětů do osvětlených otvorů. Do prvního otvoru polož zrcátko, následuje ledová kostka, úlomek rampouchu a střep. Do zavřených dveří vraž hever a je vyhráno (skoro). Pozor na mrazivé střely ledové královny! Přeskoč střelu a sedni na trůn. Fíííííííííí ochranné zařízení a odpérování vzhůru. Bác! Cestou dál tě uchopí silná ruka. Nevadí. Nalij si na hlavu olej a proklouzneš jako slimák. V bludišti najdeš zápalky. Projdi do místnosti se zelenou potvorou, schovej se za sloup a počkej, až upadne do spánku. V jediném bleskovém útoku se přibliž k levé hnátě a bojuj zápalkami. Stačí trocha ohně a monstrum je pryč. Seber hasící přístroj a transportuj se zpět do města.

CESTA NA SMETIŠTĚ DĚJIN

Vydej se znovu ke kouzelníkovi a za další zlaťáky si nech přičarovat prasečí hlavu (to ti patří!). Projdi kolem strážného brouka v západní části města. Na smetišti se dej doleva, seber něco, co vypadá jako svazek slámy nebo vlasů. V lávovém poli najdeš kus železa. Z hromady odpadků vytáhni kazetu, z jiné hromady ukořisti starou fusekli, z další razítko a tužku. Strč to něco, co vypadá jako kříženec slámy a vlasů do toho něčeho, co vypadá jako gigantický nos s nožičkami. Vrrrrrrr a je

Amiga 8
% cel
Core Desig
grafika 2, hudba 2, r
Atari S
EXCALIBUR

AHOJ ČTENÁŘI,

tak jsme se zase sešli u dopisů. Chodí nám jich pořád dost a občas se objeví něco doopravdy zajímavého. Zrovna nedávno nám přišly perfektní návody na **Goblins II** a na **Personal Nightmare**. Jestli to takhle půjde dál, budeme se snažit naplnit návodovou sekci **EXCALIBURU** hlavně vašimi příspěvky, abychom se mohli svobodně věnovat recenzím, jak je tomu u západních časopisů zvykem. Neposílejte nám tedy recenze, ty si budeme psát vždy sami. Přibrali jsme nového člena redakce, který by se měl starat o osmibitovou část a plakat nad dopisy rozzuřených Sinclairáčů a C64ařů (a Ataristů - ha, to bych dostal, kdybych je neuvedl!). Jeho jméno zatím nezveřejníme, jelikož každému je život milý. V redakci se v poslední době dějí divné věci, mluví se o pravidelném vycházení (ach jo) a o rozšíření počtu stran. Nebojíme se, že bychom neměli tloustnoucí časopis čím naplnit. Brzy začneme pravděpodobně vydávat recenze na **Game geary, Gameboye, Lynxy**, atd, takže o příspěvky nebude nouze. Říkáte si, že vám mažeme med okolo pusy? Ale první barevný číslo taky nikdo nečekal, že jo? Tak a teď, co jste nám napsali krásného:

Sinclairáči, neposílejte nám již návody na SABOTEURA II, máme jich tu jak toaletního papíru, potřebujeme novinky! Přestaňte nám vyčítat nedostatek nových věcí na vaše miláčky a raději nám něco pošlete. Šestnáctkáři nám neustále něco posílají a vy nic. Když nám nic neposíláte, tak vás asi tolik není. Ale jestli jo, tak se chlapi vzmužte (taky ženy, Ouch..).

Vážená redakce Excaliburu, líbí se mi Váš nový design časopisu a přál bych Vám, aby se Vám další čísla dařila alespoň tak, jako tato ta předchozí... nemáme co dodat, díky ctihodný čtenáři, **Tomáši Němci z Prahy.**

Tomáš nám poslal další (!) typ na **INDYho 4**, při hledání Platónovy knihy se prý dá upéci jedna z černých koček v peci a kniha z ní vypadne. Několik pařanů najednou si neví rady s kombinacemi na soustředných kolech. Podle knihy prý nejdou nastavit. Víte, jak jsme na to přišli my? Je to velice originální: vyzkoušeli jsme všechny kombinace, ale v návodu bychom to prostě nepřiznali. Že nevíte o co jde? Tak co to čtete, když jste Jonese IV nehráli!

DOPISY Č

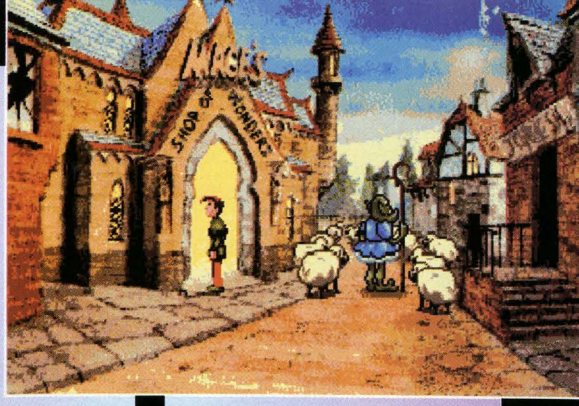
U všech vašich návodů uvádějte, kterému počítači hra přísluší, ne vždy to je jasné a ne vždy nám to napíšete (co že tahle poznámka dělá mezi dopisy? Tady si jí totiž nejlépe všimnete - ha ha, to jsme na vás vyzráli).

Děkujeme J. Kaštánkovi z Prahy 8 za trojrozměrnou mapu na **Antiriad**, měli jsme tu již leccos, ale 3D mapu ještě ne. Jen tak dál, vzhůru k virtuální realitě. Už mě to zase bere, jakoby nestačila Pařanská romance. Mimochodem, napište nám, jak se vám líbila. Byla lepší než balada z EX. 1/92 nebo ne?

mráčku se pohyby doleva a doprava snaž dostat co nejblíže pytlíku a jistě se ti podaří ho sebrat. Seskoč z mraku dolů a vejdi do dveří, které se objeví blízko vrakoviště automobilů. U mříže nejprve odhoď sprej a potom stiskni zlatý plech (nebo co to vlastně je) a nakonec tlačítko. Na elektricky nabitou podlahu nejprve nasyp sklenénky z pytlíku a na ně hoď kus železa od sopky. Seber větrák a otevři dveře osvědčenou vlásenkou.

CESTA NA HŘBITOV DEPTÁNÍ UPÍRA

Jako obvykle do města ke kouzelníkovi. Nech se na chvíli umrtvit a procitneš v rakvi. Seber kost a s její pomocí se prohrabej na povrch. Rychle se schovej za otevřený hrob a počkej, až do něj upír spadne. Seber činely, lopatu a zrcátko. Připrav se na psychické zdeptání nebohého upíra. Nejprve ho prašti lopatou a seber chleba s česnekem a křížek. Upír popoběhne ke svému rodnému hrobečku. Vyvrať náhrobní kámen. Upír znovu odběhne. Dojdi před něj a i přes jeho protesty sněz chleba s česnekem (dobrou chuť). Seber vysavač. Znovu před chudáka upíra a odežeň ho křížkem. Dej se doprava. Upír se schová za hrob a bude naivně čekat, že se tě zbavil. Ubožák. Přijď k němu zprava a vystraš ho činely. To je poslední kapka! Nebožák si sbalí kufry a odtáhne z hřbitova. Vydej se za ním do poslední části dobrodružství.



OSUDNÉ SETKÁNÍ

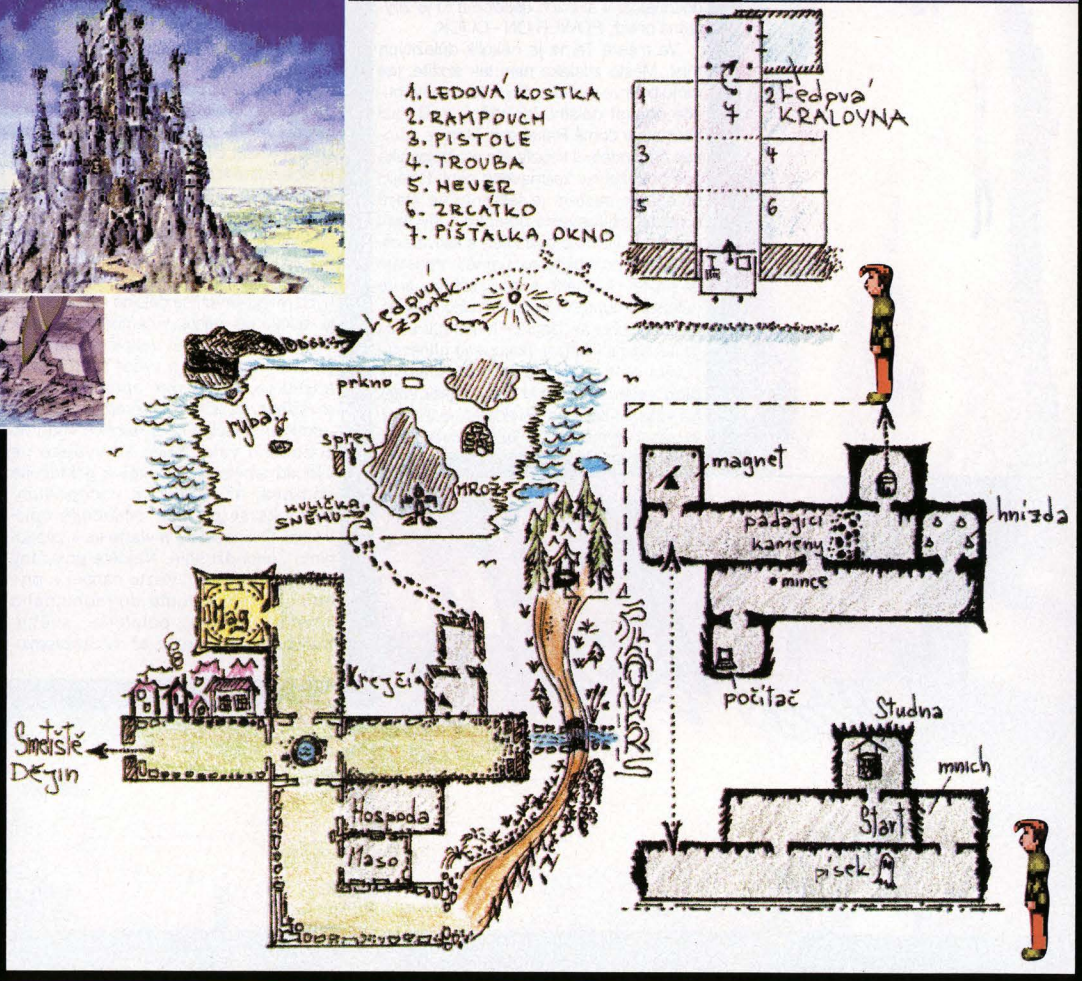
Před vchodem do paláce stačí zatlačit na bránu a vejít. V zámku zlé kouzelnice se vydej doleva - najdeš kouzelný prsten. Zpátky do haly a potom do knihovny. Najdi zelenou knihu a zatáhni za ni - objeví se tajný vchod. Poslední bitva probíhá v pěti fázích:

1. kouzelnice na tebe pošle zlého ducha - vysaj ho vysavačem
2. kouzelnice začne dýmat a chystá se tě spálit - stiskni hasící přístroj a uhas ji
3. kouzelnice vystřelí ohnivé střely - odraz je větrákem zpět
4. kouzelnice padne bezvládně k zemi - dojdi k ní a polož na ni kouzelný prsten.
5. nebohá kouzelnice zmizí a ty se můžeš vrátit ke své oblíbené hře - baseballu.

Není to příjemný pocit, dohrát zase jednu vyčerpávající hru?

THE PLAYERS

pryč! Seběhni po schodech. Dálkové ovládání je tvoje. U hromady zlaťáků naplň ponožku mincemi a takto vytvořenou zbraní prašti robota po hlavě. Vstup do lodi. Hoď prkna na vodu tak, abys mohl přejít na druhou stranu. Seber zlatý plech, nebo co to vlastně je. U kapely podivných potvor vlož kazetu do magnetofonu a stiskni dálkové ovládání. Z hromady dopisů vezmi jeden, opatři jej známkou a hoď do schránky. Zpátky k chlapci s magnetofonem. Dej mu nahranou kazetu a protože má už svůj ztracený dopis, čile odkvačí. V jeskyni mocným hlasem zavolej o pomoc a sesype se kamení. Najdeš sprej a kartu k otevírání dveří. U kapely vlož kartu do ovladače dveří a vejdi. Na



a 500
O
kem
n, 1992
ápad 1, zábava 1
T, PC
14 TEST

CTENÁŘŮ

Uvšech vašich návodů uvádějte jméno a hlavně TELEFON! Jakmile se nám váš návod bude líbit, hned vám zavoláme. Ne, nebojte se, tato poznámka do dopisů patří. Neznámý autor nám nedávno poslal tři skvělé návody na hry **Boby, 2nd life** a **Poradce** a my nevíme co je to za hry, na jaký počítač jsou a kdo je autor návodů. Je nám to líto, milý anonyme, ale musíš se lépe specifikovat. Ať žijí cizí slova!

Strašně nás drtíte za nepřesné mapy na **Beholdera I**. Patří nám to. Jejich autorem je z pařanského hlediska zesnulý David Kika, který je strašně odflákl a my mu přejeme zubatou, Zubatou, ZUBATOU. Ba ne, Davy, díky za tvoji byť jen dočasnou spolupráci, snad se někdy ještě potkáme. Snad se zavděčí Andrewovy mapy na **EOB II**, o kterých on tvrdí, že jsou neprůstřelné. No, uvidíme.

Veľmi by ma zaujímal Váš názor na disketový magazím AMI. Tolik **Štefan Hanušiak**. Takže zapůsobíme úlohou zprostředkovatele a ptáme se našich čtenářů: „Jak na Vás zapůsobil zahraniční disketový časopis AMI?“. My bychom rádi spolupracovali se všemy národy širého světa. Pařani, pariaci a playeři všech zemí spojte se! ...fanfáry. Malý BITe, prosím, neodsuzuj naši bombastickost.

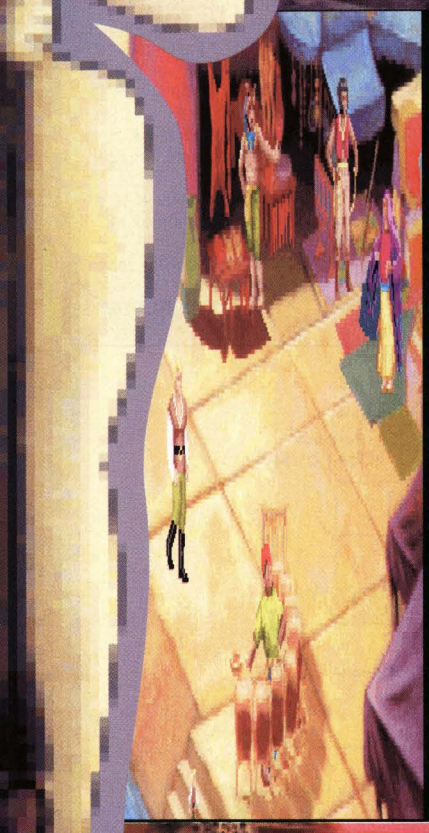
Další pán na holení je **Petr Daňa ze Zlína.** Neví si rady v **Police Questu I** od Sierry. Dělají mu problém zlotřilí motocyklisti, jejichž motorky zabírají celé parkoviště. Musíš si na ty mrchy vzít pendrek z auta, milýPetře, tady teorie nepomůže.

Jiří Vondra z Trnavky doplnil náš návod na **Last Ninju II** tím, že C64aři musí krokodýla ve stoce zničit pomocí lahve plné alkoholu, kterou má žebrák v levelu 2 sedící u obchodu Drugs. Lahev zapálíme u louče těsně před aligátorem a zpopelníme ho. Dík za radu Jirko (na Sincliru ho stačilo jen přeskočit).

Help! Jsme **Khelben** a **PK z Plzně** a nevíme si rady ve hře **Damokles.** Nemůžeme rozluštit hádanku s pyramidami na planetách Midas a Archeror, také nevíme, k čemu slouží "Blue beacon locator". Kolegové pařani, poraďte.

Zajímavý dopis nám poslal **The Atheist,** který se mimo jiné pěkně povrtal v návodu na **Cadavera II.** Píše: „Excalibur chválím, ale snížil bych počet návodů - myslím totiž, že hrát adventuru podle návodu je blbost. To už je lepší pustit si video, tam se alespoň obrázky pěkněji hýbou a občas to i mluví česky“. Dále nám radí, abychom napsali recenzi na **Bane of the Cosmic Forge (Wizardry VI)** a má pravdu. Ta hra má opravdu něco do sebe. Nicméně pravděpodobnější je, že napíšeme něco na **Wizardry VII,** což zrovna začínáme pařit. K tvým výtkám ke Cadaverovi viz pokračování Andrewova návodu...

Redakce



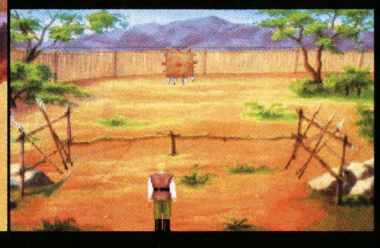
Ahoj sierráči! Konečně je to tu! Další HERO"S QUEST nazvaný THE WAGES OF WAR. Již potřetí se setkáváme u této perfektní série textovek a opět vám přinášíme kompletní návod. Jako obvykle je to řešení cesty **bojovníka (Fighter)**, jelikož pro zloděje a pro magika se řešení úplně liší a tolik místa HQ3 věnovat nemůžeme. Pokusím se být co nejstručnější, takže vynechám některé drobné detaily. Než začnete hrát, stáhněte si SKILL LEVEL v pomocném menu hry na minimum, jinak bude hra příliš náročná na dokonalost v akčních úsecích a to je zbytečná přítěž. POWER ON - CLICK.

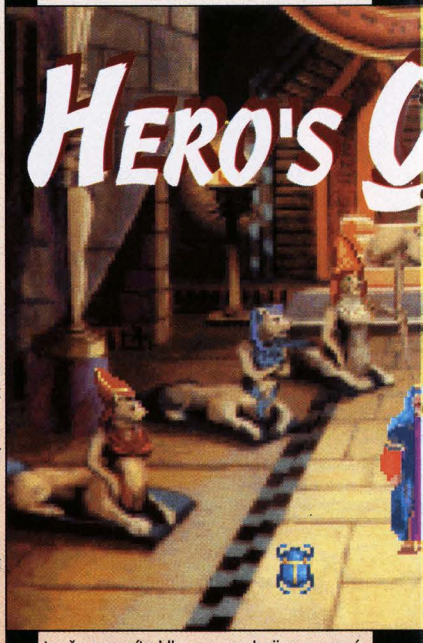
Ve městě Tarna je několik důležitých míst. Město zdaleka není tak složité, jak tomu bylo ve druhém dílu, takže se nemusíte obávat delšího bloudění. Vaši misi začínáte v domě Rakeeshe, který je zároveň obchodem s kouzly, ale pro bojovníka zde bohužel nic zajímavého není. Prvním důležitým místem je lékárna, ve které najdete zajímavého chlápka s brýlemi věčně mluvícího o bylinkách a lektvarech. Po celou hru mějte na paměti: neustále se ptejte - každého a na všechno. Je to důležité k dohrání hry! Vyzpovídejte lékárníka a dozvíte se, že vám může namíchat velmi zvláštní lektvar, pokud mu přinesete tři věci, pište si: **vodu z Jezírka usmíření, plod velkého stromu a plod jedovatého vína.** Můžete od něj dostat i extra hojivé masti výměnou za **pírko Medového ptáka**. Pro začátek si zde však do zásoby nakupte několik **hojivých a posilňujících pilulek** a **sérum proti otravě**, které budete pravděpodobně potřebovat.

Ve městě se dále nachází velký bazar, kde musíte nyní provést **Velký nákup**. Od vetešníků v první obrazovce kupte zápalky (TINDERBOX) a od zbrojíře ostěp a dýku (FINE SPEAR, FINE DAGGER). Od medaře kupte med a jděte na sever. Uvidíte běžícího zloděje. Rozběhněte se za ním a získáte si tak uznání městské rady. V této části bazaru si dále vyměňte všechny peníze za místní měnu, kupte si pět zebřích kůží (ZEBRA SKIN) a trochu ovoce na dlouhé cesty. Jděte na jih, až narazíte na místnost s rybářem. Zde si kupte náhrdelník z bobulí (BEADS) a pokračujte na jih. V této poslední části bazaru se dejte do řeči s kočičím prodavačem a dejte mu dopis, který máte u sebe od začátku hry. Dále si od něj kupte vyřezávaného leoparda a od švadleny si kupte šaty (ROBE). Po „Velkém nákupu" si můžete odpočinout v hospodě (vedle lékárny). Máte zde objednaný pokoj a bezplatné jídlo. Na tomto místě pro vás není nic důležitého, můžete zde jíst, spát a flirtovat s krásnou číšnicí. Později ve hře se zde můžete setkat se zajímavým členem Uhuřina kmene, ale není to nutné k dohrání hry. Až se setmí, jděte se před spaním projít na bazar a potulujte se tam tak dlouho, dokud nenarazíte na zloděje, kterého jste honili. Promluvte s ním a dejte mu jídlo; pokud jej nepotkáte, zkoušejte to následující noci (je to důležité). Druhého dne se můžete jít podívat do svatyně na vrcholku pagody. Lvice vám dá za úkol přinést jí Strážný krystal (GEM OF THE GUARDIAN), není to sice nutné k dohrání hry, ale přinesete-li jej, budou vám bohové věštit budoucnost.

Vyspěte se do třetího dne a budete zavoláni na městskou radu. Snažte se být zdvořilí a podporujte Rakeeshe. Po dlouhých rozhovorech se dalšího dne probudíte daleko od města, v černošské vesnici. Prolezte každý kout vesničky, jděte se podívat do savany a večer si promluvte s Uhurou. Druhý den opusťte vesnici a vydejte se jižním směrem k **Jezírku usmíření**. Napijte se a naberte vodu do koženého vaku. Dále se vydejte na východ směrem k džungli a pokračujte doprava, až k Velkým vodopádům. Potulujte se po lese a hledejte opici v kleci. Osvoboďte ji a vraťte se k západnímu konci džungle. Najděte posvátný **Nejstarší strom**. Vylezte nahoru a prvním otvorem vstupte do mohutného kmene. Uvidíte poletující světla. Nehýbejte se a čekejte, až na vás promluví. Potom si vezměte jeden (!) **Strážný diamant** a pokračujte po kmeni výš, ke koruně stromu. Vstupte do druhého otvoru (tomu říkám super grafika) a zalijte malý stromek v popředí vodou z Jezírka usmíření. Za odměnu dostanete **plod Velkého stromu.** Na zpáteční cestě do vesnice se znovu stavte u Jezírka a naberte z něj opět vodu. Pokud vás v savaně přepadne noc, rozbalte tábor a rozdělejte si ohníček křesadlem, teprve potom se můžete v klidu vyspat.

Ve vesnici vás čeká tvrdý trénink. Nehledě na to, kolik ztratíte času, musíte házet ostěp do terče tak dlouho, dokud vaše zdatnost v házení nepřesáhne 200 bodů. Dalším mučidlem je dřevěný most, po kterém se musíte naučit chodit. Důkazem vaší obratnosti na mostě bude





to, že porazíte Uhuru v souboji o rovnováhu (je to nutné). Pod mostem můžete také ručkovat po dřevech a tím posilovat své paže, opakujte to neustále dokola, až vaše síla přesáhne 200 bodů. V místnosti s klecí se příliš nezdržujte, můžete si zde sice zahrát hru s černošským strážným, ale není to nutné. Později černoši zavřou do klece dívku vašich snů, kvůli které teď tolik posilujete (ale to ještě jakoby nevíte...).

Po tvrdém tréninku ve vesnici jděte trénovat do savany. Zabíjejte všechno, co se vám připlete do cesty. Po savaně zásadně běhejte, abyste se zdokonalili ve sprintování - bude se to hodit. Při velké únavě je dobré nalézt Jezírko usmíření, napít se z něj a vyspat se v jeho blízkosti. Až budete dostatečně vytrénovaní, vydejte se na západ, směrem k městu, ale zatím do něj nevcházejte. Potloukejte se po okolních skalách, až objevíte místnost s **Jedovatým vínem**. Seberte pár

P
9
% ce
Sierra
grafika 1, hudba 1,
min. VGA, 20 M
RAM, Sound
EXCALIBU

PC MENU

ŠACHOVÉ

Idea šachového počítače, která se v dnešní době naplňuje ke stále větší dokonalosti, je poměrně stará. Vzrušovala šachové odborníky i laiky dávno předtím, než dovolil vývoj počítačové vědy její uskutečnění.

Za praotce šachových počítačů můžeme s velkou nadsázkou a humorem označit šachový stroj jistého pana Kempelena, který udivoval širokou veřejnost v první polovině minulého století. Dochovala se dokonce partie tohoto šachového génia s císařem Napoleonem, která skončila pro slavného vojevůdce úplným Waterloo. Záhadě Kempelenova stroje se nepodařilo dlouho přijít na kloub, až později se podvod odhalil. Ve velké skříni tohoto „počítače", rozdělené do dvou oddílů, byl ukryt živý šachista, který se při počátečním předvádění vnitřku stroje přemisťoval z kouta do kouta, takže nebyl objeven.

Od Kempelenova šachového podvodníka uplynulo však 150 let a opravdové šachové počítače se staly běžnou realitou. Po obrovském pokroku v šedesátých letech se jejich vývoj na určitou dobu zpomalil, v poslední době však znovu zaznamenal podstatné zkvalitnění. Šachové počítače již přestávají být pouze hračkou začátečníků a průměrných šachistů. Jejich úroveň výrazně vzrostla, takže počáteční opovržení a nedůvěra profesionálních šachistů se postupně mění ve snahu využít zdokonalených možností počítače pro různé analýzy. Je třeba říci, že iniciátory vývoje šachových počítačů byli často přední světoví šachisté. Mimořádnou roli v těchto snahách v padesátých a šedesátých letech sehrál mistr světa Michail Botvinnik, který jako inženýr mohl sledovat a zdokonalovat i odborně technické parametry počítače. Dnes je velkým přívržencem šachových počítačů, od nichž si slibuje do budoucna stálé zlepšování, současný mistr světa Garri Kasparov. Téma šachového počítače padlo i při tiskové konferenci legendárního a vlastně neporaženého mistra světa - Američana Roberta Fischera před jeho nedávným zápasem s Borisem Spasským. Zatímco Spasskij se

kamenů ze země a čekejte, až se jeden z místních netopýrů chytí do vinného keříku. Pokud budete čekat marně, opusťte místnost a vraťte se, dokud se netopýr nechytí. Až bude chycen, házejte jeho směrem kameny, až se keřík stáhne. Může se stát, že budete vínem otráveni. V takovém případě rychle vypijte nápoj proti otravě od lékárníka. Tak jako tak počkejte na noc a vraťte se k netopýrům. Pokud jste postupovali správně, bude na netopýří skalce ležet **plod Jedovatého vína** a **Zářivý kámen.** Obojí seberte. Pokud máte zájem o extra hojivé lahvičky od lékárníka, běhejte přes den po savaně dokud nenarazíte na letícího ptáka. Běžte za ním a u stromu s vosím hnízdem položte na zem med. Odejděte a vraťte se. **Medový pták** si bude pochutnávat na

vašem medu. Jakmile se přiblížíte, ptáček uletí a pírko je vaše.

Teď rychle do Tarny k lékárníkovi. Dejte mu plody Velkého stromu a Jedovatého vína a vodu z Jezírka usmíření. Kdo vybojoval Meďákovo pírko, může je vyměnit za hojivé mastičky. Jelikož již máte Strážný krystal, navštivte svatyni a podstupte zvláštní zkoušku bohů. Lékárníkův nápoj bude připraven až zítra, takže se jděte vyspat do hospody a další den si lektvar vyzvedněte. Vraťte se do černošské vesnice a jděte se podívat na dívku chycenou v kleci. Použijte na ní lektvar DISPEL POTION od lékárníka a optejte se na ni Uhury i samotného náčelníka kmene. Řeknou vám, že si ji můžete koupit, ale teprve poté, co se stanete čestným bojovníkem kmene. Boj o tento titul může podstoupit pouze ten, kdo přinese roh **stepního dinosaura**. Běžte do savany a potřetí naberte vodu z Jezírka usmíření. Potom se procházejte tak dlouho, dokud nenarazíte na dinosaura. Po jeho smrti mu vytrhněte z hlavy roh a doneste jej náčelníkovi. Zde hra občas zlobí, jelikož vás strážce k náčelníkovi nechce pustit. Musíte to prostě zkoušet. Náčelník ohlásí vaši zkoušku zdatnosti na příští den a vy můžete jen doufat, že vaše příprava byla dostatečná.

Zkouška je tuhá. Vaším soupeřem bude samotný náčelníkův syn **Yesafu** a vy nad ním musíte vyhrát. Prvním úkolem je získávání prstýnku visícího na stromě. Buď pro něj můžete vyšplhat nebo házet oštěpy, je to na vás. Dalším úkolem je dostat prsten z kruhu trnových keřů. Je to jednoduché: zasuňte dutou kládu do roští, přeběhněte po ní a prsten seberte. Při dalším závodění se Yesafu chytne do pasti. Pomozte mu a spolu se vraťte do vesnice.

Další záležitostí je hod oštěpem do terče. Nyní si raději uložte pozici na disk. Tuto a následující disciplínu musíte vyhrát pokud jste byli v běhání poraženi (já nedoběhl první nikdy). Musíte se snažit strefit se do statického i pohyblivého terče, prostě musíte vyhrát. Po hodu druhým oštěpem do pohyblivého terče se rychle napijte vody z Jezírka. Je to sice dopping, ale zároveň jediný způsob, jak si doplnit síly na třetí disciplínu. Až vyhrajete oštěp (pokud prohrajete nahrajte pozici a házejte znova), dojde k boji na kládě. Boj neovlivňujete, stačí se jen dívat. Až Yesufa porazíte, zeptá se vás náčelník, co si přejete jako odměnu. Přejte si leopardí ženu z klece a zaplaťte za ni zebřími kůžemi. Teprve jako další věc si přejte magický buben (THE DRUM OF MAGIC), který vám pomůže k usmíření uhuřina kmene s leopardími lidmi. Žena v kleci je sice vaše, ale musíte si získat její přízeň mazanými dárky. Darujte jí sošku leoparda, náhrdelník z bobulí a dýku z bazaru. V noci ji pusťte z klece.

Vydejte se na východ, do samého srdce džungle. Volejte (doslova) leopardí ženu a až se objeví, promluvte si s ní o magickém bubnu. Vezme vás do leopardí vesnice, kde musíte darovat buben jejímu náčelníkovi. Potom se stačí jen dívat a dívat a dívat, a až se konečně rada v Tarně dohodne na mírovém řešení konfiktu, vydejte se znovu do savany, tentokrát budete hledat strůjce všech problémů, černého mága žijícího ve ztraceném městě.

Putujte na východ, naposledy se vyspěte u Jezírka, naplňte měch kouzelnou vodou a pokračujte východním směrem, až k Velkým vodopádům. Potulujte se po lese a znovu vyhledejte opici, které jste pomohli z klece. Opice vás pozve do své vesnice v korunách stromů. Neustále

s ní mluvte a zeptejte se jí na liánu (SWINGLINE) - ostatní opičáci vás vytáhnou do vesničky. Opičího náčelníka neustále obtěžujte, až slíbí, že vás dovede do ztraceného města. U propasti s bouřící řekou utrhněte dvě liány, hoďte je přes rozsedlinu a poproste opici o pomoc (ASK ABOUT WINE). Po zuřivé bitvě s pralesním červem konečně stanete před branami hledaného města. Zde jděte ke dveřím s vyrytým obličejem a do dutého oka vložte zářící kámen od netopýrů. Uvnitř budovy se napijte vody z Jezírka a zabijte jednoho z démonů. Projděte severními dveřmi a zaútočte na očarovaného lva. Až jej porazíte, otevře se severní brána a přijdou vaši přátelé z Tarny, z černošské vesnice i z pralesa. Uzdraví vás i raněného lva a ocitnete se v místnosti plné zrcadel. Poté budete bojovat s obrazem sama sebe. Pokud jste zlodějovi na tarnském trhu nabídli jídlo, pomůže vám. Konečně budete mít trochu času a naleznete černého mága. Mág je chytrý a pošle na vás svého sluhu, kterého musíte ihned zabít. Sluha zkamení, ale pozor, černý mág po vás začne střílet ohnivé střely. Musíte se chránit svým kouzelným štítem a ve vhodnou chvíli hodit oštěp smrti (SPEAR OF DEATH). Jakmile bude mág mrtev, strčte do zkamenělého sluhy a přes jeho tělo přejděte propast. Na nízkém podstavci zde leží skleněná koule. Strčte do ní štítem, opřete se do křesla a vychutnejte si závěrečnou sekvenci. **ANDREW**

C
3
kem
1992
ápad **2**, zábava **1**
HD, **dop.** 1 MB
Blaster, myš
14 TEST

POČÍTAČE

podle vlastních slov o tyto věci příliš nezajímá, Fischer je přesvědčen o dalších možnostech zdokonalení. Brzy prý počítače svou úrovní hry překonají nejlepší světové šachisty, bezchybně budou analyzovat složitá zahájení hluboko do střední hry. Již dnes jsme svědky postupného znehodnocování soutěžního významu korespondenční hry, kdy mohou šachisté hru podrobit analýzám domácího počítače třeba několik dní. Fischer však předpovídá i brzké omezení tvořivé síly šachistů v turnajových partiích, kdy budou šachisté většinou opisovat vyčerpávající analýzy počítače z domácí přípravy. Pak prý bude nutné změnit pravidla hry, např. postavení figur a tím přivést počítač alespoň na čas opět k úplným základům, k sestavování prvních nedokonalých programů. Největší síla počítače je totiž i v tom, že již dnes má v paměti do nejjemnějších podrobností rozpracované tisíce teoretických variant.

Zatím nebezpečí porážek nejlepších velmistrů od počítačů nehrozí. Nejdokonalejší programy jsou pouze na úrovni horších velmistrů, budoucnost však ukáže, zda se podaří vnést do šachového počítače vedle přesných výpočtů navíc lidský faktor - fantazii, intuici, vnitřní logiku vedení šachové partie a další prvky, které dělají z předních světových šachistů nikoli počítače, ale umělce. Zdá se, že se ocitáme na historické křižovatce vývoje šachových počítačů. Zda se podaří překročit onu magickou hranici mezi počítačem a člověkem, zatím nemohou odhadnout ani ti, kteří si tento zázrak přejí, ani ti, kteří se ho obávají.

Ponechme však stranou nejsilnější šachové počítače, které mohou být jedině partnerem pro šachové velmistry a popišme podrobněji způsob obsluhy, hry a různých funkcí dvou počítačů (Mephisto Milano a Mephisto Berlin), které přináší na náš trh v relativně nejvýhodnějších cenách firma **ENISOF**. Oba mohou být nepostradatelným analyzátorem, zajímavým spoluhráčem i učitelem pro šachisty širokých vrstev, od šachistů střední výkonnosti až k šachistům mistrovského titulu.

(pokračování v příštím čísle)

M. Vilímec, St. Bodlák

PC MENU

LORDS OF
další fantastická

zátiší s drakem

Amiga 500
82
% celkem
Hollyware, 1992
grafika 3, hudba 4, nápad 1, zábava 1
Atari ST, PC
EXCALIBUR 14 TEST

V roce 2016 jsem byl zkušebním pilotem. Mým úkolem bylo otestovat nový letoun využívající speciální druh energie. Konstruktéři stroje si ale neuvědomili, co bude následovat po střetu tohoto druhu pohonu s atmosférickou poruchou. Já ano! Během rutinního letu nad Atlantikem jsem se dostal do místa anomálie vzdušného proudění. Motory byly přetíženy, já byl oslepen a na chvíli nevěděl o světě. Když jsem se probral, letoun byl přepojen na nouzový pohon a většina ovládacích přístrojů vyřazena z činnosti. Hledal jsem místo pro nouzové přistání. Doletěl nad pevninu, která se rýsovala na obzoru, ale žádné letiště ani vhodnou silnici jsem nenašel. Když došly zásoby energie, musel jsem se katapultovat. Jakmile jsem dopadl na zem, ztratil jsem vědomí...

Otevřel jsem oči a hleděl do tváře podivně oblečeného muže. „Oh, konečně jsi procitl, začínal jsem si myslet, že už vícekrát nevstaneš. Vykřesal jsem pro tebe oheň, ale dál už nic učiniti nemohu. Až se budeš cítit zdráv, vydej se hledat krále lidí jménem Tanor, poskytne ti svou pomoc. Nyní ale musím odejít, Bůh s tebou."

Co to jen k čertu má znamenat! O čem to ten chlapík mluvil? A proč mluvil tak divně? A jaký král? Kde to vlastně jsem?

První střetnutí s ne příliš přátelskýmtrpaslíkem.

Tyto a další otázky se mi honily hlavou, když jsem se ráno probudil na rozlehlé planině. Po několika obhlídkách terénu mi bylo všechno jasné. Ale poznání pravdy mě nepotěšilo. Při nehodě letounu jsem totiž porušil kontinuitu časoprostoru a díky tomu jsem se ocitl ve zcela jiném světě. Ve světě Fantasy příběhů. Ve světě plném trpaslíků, kouzelníků a draků. Ve světě hlubokých, temných hvozdů, vysokých pohoří, temných jeskyní, půvabných říček i odpudivých močálů. V překrásném světě pohádek a fantazie. Přesto jsem měl jen jediné přání, dostat se z tohoto světa zpátky domů.....

Kompletní řešení

Spolu s úplným návodem na dokončení hry přinášíme i mapu celého království. Mapa je naprosto přesná, takže se vám nemůže stát, že někde zabloudíte. Přesto bychom vám nechtěli zkazit všechnu radost, a tak nejsou na mapě vyznačeny polohy jednotlivých předmětů, vchody do jeskyní atd. Návod obsahuje pouze základní osnovu k dokončení hry. Chcete-li hru jen dohrát, řiďte se přesně podle návodu, ale jestli se chcete pobavit, zkoušejte i jiné možnosti, zkoumejte různá zákoutí země, listujte ve starobylých knihách, rozmlouvejte s lidmi v krčmách, dozvíte se mnoho zajímavého a poučného. Před započetím hry jednu praktickou radu: při tvorbě charakteru vaší postavy zkoušejte měnit hodnoty u dovedností tak dlouho, až bude vaše síla (STRENGTH) nejméně 24! Potom nebudete mít problémy s otevíráním některých zamčených dveří.

Ale teď si již vyslechněte můj příběh. Příběh zkušebního pilota ztraceného v pohádkové zemi...

Když jsem se zrána probudil, prozkoumal jsem místo havárie a nalezl jsem svoji skoro prázdnou lékárničku. V ohništi jsem nasbíral pár kamenů, abych se mohl bránit proti číhajícímu nebezpečí a vyrazil na cestu. Dal jsem se na sever a cestou kameny pobil pár odpudivých příšer. Z některých vypadlo pár zlaťáků, které jsem sebral. Určitě se budou hodit! V pohoří na severu od planiny jsem narazil na spoustu jeskyní a vchodů do dolů. V jeskyních byla ale úplná tma, a tak jsem nejprve za „nalezené" peníze nakoupil v obchodě na jižním svahu pochodně a zápalky. Když už jsem byl v nákupní horečce, pořídil jsem si krumpáč (PICKAXE). Hned vedle obchodu byl vchod do dolu, kam jsem ihned sestoupil. Procházel jsem mezi dolujícími trpaslíky a narazil na pár diamantů pevně zasazených v zemi. Pomocí krumpáče jsem je uvolnil a hned mi bylo veseleji. Vyšel jsem z dolu a vyrazil na východ, směrem k druhému obchodu. Vedle tohoto obchodu byl další důl, kam jsem se vydal, lačný po diamantech. V prvním podlaží byla tma; rozsvítil jsem si tedy na cestu a sestoupil do druhého podlaží. Tady byla spousta diamantů a mezi nimi jeden veliký skoro jako lidská pěst. Vrátil jsem se zpět na čerstvý vzduch a v obchodě na východním svahu všechny diamanty prodal. Nechal jsem si jen ten největší. Na památku. Chvíli jsem bloumal po horách a nalezl jsem ještě několik jeskyní. Jedna byla na travnatém pahorku uprostřed pohoří a když jsem vstoupil a svou silou rozbil železné dveře, (pro ty, kteří mají sílu menší než 24: kupte si v obchodě na východním svahu několik paklíčů-SKELETON KEY) a vstoupil jsem do místnosti, ve které bylo zlata, až oči přecházely. Samozřejmě jsem ho nenechal na pospas dalším dobrodruhům. Na jižní straně jsem objevil rozkvetlou jabloň plnou šťavnatých jablek. Dosytosti jsem se najedl a natrhal si velikou zásobu. Kdykoli jsem od té doby pocítil hlad, pojedl jsem pár jablek, abych nebudil pozornost nespolečenskými zvuky hladového žaludku. Vstoupil jsem ještě do několika jeskyní, nalezl něco zlata, pár vajec a když jsem vešel do dračí sluje, řekl jsem si, že by to pro dnešek stačilo. Draka jsem raději nebudil, ale dal jsem se na pochod do vzdálené vesnice v deltovitém ústí řeky (řiďte se podle mapy a sledujte tok řeky).

Konečně jsem dorazil do Murkvalle (...a vzpomněl si na svoje poslední dobrodružství ve vesnici Turnvalle a hru LURE OF THE TEMPTRESS...). Bylo již pozdě, ale přesto jsem se dal na obhlídku okolí. Cestou přes močál jsem prohlédl pár domů, v některých jsem „nalezl" pár užitečných věcí. Kromě toho jsem objevil knihovnu, půjčovnu vorů a domeček staré čarodějnice. Ta mi prozradila jednu starou říkánku Druidů, lesních kouzelníků:

Čtyři proutky na čtyřech oltářích,
Když modrý Měsíc zazáří,
Ti snad ke vstupu pomohou,
Pod půlnoční oblohou.

Říkanku jsem si zapamatoval a od této chvíle jsem cestou hledal čtyři stromy. V celé zemi rostou skutečně jen čtyři druhy - smrk, jabloň, vrba a horská kleč. Pokaždé, když jsem uviděl nový druh stromu, ulomil jsem si větvičku. Kleč jsem zpočátku nemohl najít, ale příliš jsem o tom nepřemýšlel. V Murkvalle jsem ještě před spaním udělal pár důležitých věcí. Koupil jsem si nože a vrhací šipky s hrotem, který bylo možno naplnit jakoukoli tekutinou. V obchodě uprostřed močálů jsem koupil tři zelené lektvary a jeden hustý (GREEN POTION, THICK POTION). V obchodě s kouzly a lektvary ve vesnici jsem sehnal ještě oranžový lektvar (ORANGE POTION). Ve vesnici byla také veliká krčma, a když jsem vstoupil, upoutala moji pozornost stará žena s klíčem kolem krku. Pojal jsem ďábelský plán; koupil jsem sklenici piva a nalil do ní oranžový lektvar, který má silné uspávací účinky. Nabídl jsem ženě nápoj a když usnula spánkem spravedlivých, ukradl jsem jí klíč (s poctivostí nejdál dojdeš!). Když jsem prohledal ještě pár domů, ulehl jsem v blízké noclehárně a nechal si zdát o dalších dobrodružstvích.

Na druhý den jsem vstal časně a vydal se po dobře udržované cestě směrem na západ, až do Západní vísky. V místním obchodě jsem nakoupil několik kožených měchů na vodu. Věděl jsem totiž, že v zemi existují studny se „živou vodou", jež má stejné účinky jako uzdravovací lektvary. Vybaven několika lahvemi, rozhodl jsem se znovu překročit planinu a vyrazit do Královského města. Při vstupu mě zastavila stráž, ale dobře mířený úplatek (stačí 15 zlaťáků) spraví víc než ostrý meč. Vstup je volný...

Ve městě jsem se šel nejprve poklonit králi a ten mě poslal za jakýmsi čarodějem do hlubokého lesa. Tehdy jsem ještě nevěděl, že je to ten čaroděj, který mi pomohl na začátku mého dobrodružství. Ve městě jsem naplnil měchy pověstnou uzdravovací vodou; musel jsem ale vybrat tu správnou studnu, ve městě jich je několik. Potom jsem nalezl ještě pár věcí v domech. No dobře, ukradl jsem je, ale neměli je tam nechávat! Od někoho jsem se dozvěděl o rostlině, která se jmenuje Dračí jed (DRAGONBANE): roste ale prý jen v horách na sever od města. Vydal jsem se tedy na sever a po chvilce hledání měl v kapse tři kvítky této rostlinky. Teď jsem už připraven vypořádat se s drakem. Vrátil jsem se na místo, kde bylo dračí doupě, tedy do pohoří trpaslíků. Před vstupem do sluje jsem rozmačkal Dračí jed a potřel jím všechny nože. Ozbrojil jsem se otrávenými noži pro boj na dálku a vstoupil do zapáchající jeskyně. Jakmile se drak probudil a zvedl hlavu, hodil jsem po něm otrávenou dýku a drak se skácel k zemi. Už mi nic nebránilo přehrabovat se v jeho pokladech. V jeskyni jsem objevil jeden velice slizký klíč (SLIMY KEY), dlouhou kost, truhličku diamantů a hromadu zlata.

Když byl drak mrtev, prohledal jsem ještě pohoří směrem na jihozápad a nalezl nové kouzlo a několik vajec. Vrátil jsem se do obchodu na východním svahu Trpasličích hor a prodal nějaké předměty (vejce, truhličku s diamanty). Trápilo mě, že jsem stále nemohl najít horskou kleč, ale když jsem se vydal k obchodu na jižním úbočí hor, podíval jsem se i za zadní stěnu a konečně nalezl malý keřík. Ulomil jsem si čtvrtou a poslední větvičku.Teď už můžu vstoupit. Ale kam?

Začalo se již stmívat a na obloze se objevil modrý Měsíc, přesně takový, jako v říkánce Druidů. Na východním okraji pláně jsem narazil na chrám, do kterého však vedla cesta jedině přes bludiště na jeho severním okraji. Vstoupil jsem do bludiště a po chvíli bloudění jsem konečně našel tu pravou cestu a ocitl jsem se uprostřed překrásného komplexu chrámu Druidů (vy si ale tu svoji cestu budete muset najít sami, tady vám mapa nepomůže). V západní části komplexu se tyčila vysoká pyramida, na jejímž vrcholku stály čtyři oltáře (čekal snad někdo něco jiného?). Čekal jsem do půlnoci a aby mi chvíle příjemně ubíhala, honil jsem po prostorách okolo chrámu oživlé mrtvoly, které neustále vylézaly ze země. Když se snesla půlnoc, měsíc zářil jako divý (jestliže nestihnete měsíc druhý den, budete muset čekat až do dne šestého), já vyběhl na vrchol pyramidy a plný očekávání pokládal na oltáře jednu větvičku po druhé. S položením čtvrtého proutku na poslední oltář se ozval slavnostní zvuk a jeden z kamenných kvádrů na vrcholku pyramidy klesl. Cesta do nitra chrámu Druidů je volná.

V rozsáhlých prostorách University jsem nalezl knihovnu, studovnu, zasedací místnost a obchod. Kromě toho jsem nalezl kouzlo, které mění člověka v podivnou létající obludu a v jedné poličce jsem objevil tajuplný lektvar, černější než noc. Stačil jediný pohled na něj, a necítil jsem se dobře. Raději jsem do lektvaru namočil všechny svoje dýky; takové smrtonosné zbrani jistě nic neodolá. V obchodě jsem si koupil plášť (DRUIDIAN CLOAK) a ihned jsem jej oblékl, věděl jsem totiž, že je odolný proti ohni. Takto vybaven jsem sestoupil do nižšího podlaží chrámu. Co mě čeká bylo již předem jasné; v knihovně jsem totiž objevil poznámku, že Druidi milují stavění bludišť. Jedno z jejich bludišť jsem poznal již předtím, a tak mě to další ani příliš nepřekvapilo (doufám, že ani vás příliš nepřekvapí, a že jej úspěšně projdete i bez naší mapy). Nejvíce mě mrzelo, že jsem cestou musel pomocí otrávených nožů pobít řadu Druidů, se kterými jsem se chtěl původně spřátelit. V jednom rohu bludiště jsem objevil schody do nižší úrovně a vstoupil.

Zpočátku mě překvapila tma, ale stačilo rozsvítit pochodeň. Toto podlaží bylo zřejmě velice hluboko pod povrchem, protože se zdáli ozývalo kapání podzemní vody. Po chvíli bloudění a vraždění Druidů jsem skutečně narazil na obrovské podzemní jezero. Protože jsem se nikdy nenaučil pořádně plavat a jezero bylo skutečně obrovské, musel jsem se uchýlit k nepříjemné transformaci. Vypil jsem tedy odpudivý zelený lektvar (GREEN POTION) a s táhlým zakvákáním se proměnil v malou, bezbrannou žabičku. Na okrajích podzemního jezera jsou dvě místnosti. V obou jsou veliké kouzelnické knihy, ale jen v jedné z nich je důležité kouzlo. Kouzlo, s jehož pomocí je možné zneškodnit jakéhokoli čaroděje (MAGE ANNULMENT SPELL). Ještě že jsem měl na sobě ochranný plášť. V jedné místnosti byla totiž ohnivá stěna, která by mě vmžiku spálila na popel. Když jsem nalezl důležité kouzlo, proměnil jsem se zpět v žabičku a doplaval zpět. Jaké bylo moje překvapení, když jsem při cestě zpátky narazil na zavřené kamenné dveře. Za dveřmi byl na zemi spínač, ale nemohl jsem na něj dosáhnout. Posbíral jsem tedy pár kamenů a po několika pokusech se mi podařilo přehodit dveře a spínačem otevřít cestu zpět. Vyběhl jsem po schodech nahoru do

Zátiší s jabloní

Je libo kouzlo na ohnivou kouli nebo raději zelený lektvar pro proměnu v žábu?

Kožené brnění, drátěná košile. A co takhle válečné brnění z ocelových plátů?

Zájezdní hostinec. Nejlepší pivo v kraji pouze za 4 zlaťáky.

TIME fantasy

bludiště, po paměti nalezl východ a v nejvyšším patře jsem se musel probít ven. Druidi totiž nelenili, a když se dozvěděli o krádeži jejich kouzla, snažili se mi postavit do cesty. Běžel jsem však jako šílený a v běhu posílal jednoho Druida za druhým na onen svět. Z posledních sil jsem doběhl ke schodišti a probojoval se ven. Venku byl však klid a nic nesvědčilo o strašlivém krveprolití, kterého jsem se dopustil...

Moje další cesta vedla zpátky do Královského města. Do sytosti jsem se vyspal, a protože se moje zkušenost zvýšila, začal jsem se vzdělávat. V severovýchodní části města je škola, kde je možné za mírný úplatek získat vědomosti z mnoha oblastí lidské činnosti. Zaplatil jsem za úvod do studia magie (BASIC SPELL CASTING) a za výuku jazyka trpaslíků (DWARVEN LANGUAGE). V obchodě se svitky mě zaujalo kouzlo na světlo (FIREFLY) a mapovací kouzlo (MAGICAL MAPPING; vás toto kouzlo ale příliš zajímat nemusí, protože naše mapa je vytvořena právě pomocí tohoto kouzla, i když s drobným rozšířením: kouzlo ve hře mapuje přibližně jednu padesátinu rozlohy kompletní mapy). Moje další cesta za dobrodružstvím vedla do království trpaslíků na západní straně říše.

Po dlouhé a strastiplné cestě jsem konečně dorazil do Západní části. V pohoří na západ od chrámu Druidů jsem nalezl vchod do sídla trpasličího šlechtice jménem Lord Dertak. Dveře byly zamčeny a protože jsem je nechtěl hned rozbít, odemkl jsem je zlatým klíčem. Uvnitř byla kromě krčmy i knihovna, kde jsem získal řadu zajímavých informací. Sestoupil jsem po schodech do nižšího patra a pořádně se porozhlédl. Našel jsem dvě kouzla, středně velký poklad, pár předmětů ve skříních a v obchodě jsem si koupil magický meč (ENCHANTED SWORD). Ve východním křídle paláce seděl na vysokém trůně samotný Lord Dertak, kníže trpaslíků. Předstoupil jsem a jako dar nabídl cenný klenot- Diamant velikosti lidské pěsti. Lord poděkoval a když jsem jej požádal o pomoc, věnoval mi dopis, který mě měl uvést u Nejvyššího krále. Moje další kroky vedly potom k samotnému Králi trpaslíků, tedy do hor severně od panství Lorda Dertaka.

V pohoří na severu byly jediné dveře a za nimi malý, útulný byteček. Sestoupil jsem po schodech do nižšího patra a setkal se se stráží. Tentokrát jsem musel tvrdě uplácet, strážce požaduje nejméně 250 zlaťáků. Potom, co mi uvolnil cestu následovaly další schody a dlouhá chodba, uprostřed které byla rozlehlejší místnost a v ní odporná hliněná obluda. To jak vypadala nebylo nejhorší. Horší bylo, že stačilo dostat od ní dvě rány a bylo po legraci. Naplnil jsem tedy hroty svých vrhacích šipek hustým lektvarem (THICK POTION), který má paralyzující účinky a zasáhl obludu. Netvor zůstal chvíli nehybný a já po něm zatím zuřivě házel otrávené nože, které mi zbyly po návštěvě chrámu Druidů. Hliněný „Golem" se ještě několikrát probral, ale paralyzující šipky jej vždy spolehnivě zastavily. Za chvíli se doslova roztekl a vytvořil obrovskou hlínenou skvrnu na podlaze. Cesta ke Králi byla téměř volná.

V dalším podlaží jsem nalezl obrovský poklad (něco kolem 400 zlaťáků) a pár předmětů. Nepříjemností byli pouze dotěrní trpaslíci, kteří čekali na každém rohu a s vytasenou sekyrou mi usilovali o život. Nechtěl jsem je příliš rozzuřit, a tak jsem je jen uspával svými šipkami. Předstoupil jsem před Nejvyššího krále a ukázal mu dopis od Lorda Dertaka. Odměnou za moji námahu mi byl klíč od ostrovní pevnosti (JEWELLED KEY) a slušné vyprovození ze dveří.

Předtím než jsem se vrátil do východní části říše, tedy do světa lidí, zastavil jsem se v zámku uprostřed hustého lesa. Byla to citadela čaroděje jménem Bessak a nejlepší cesta k ní vedla po pěšině ze západního pobřeží. Do dveří pasoval klíč s krystalem, který jsem uloupil ženě v Murkvalle. Uvnitř citadely jsem nalezl nové kouzlo a magickou knihu. Když jsem sídlo prohledal, uložil jsem se ke spánku.

Druhý den byl přede mnou veliký úkol. Musel jsem se dostat do Královského města a cestou zvýšit svoji zkušenost na 4000 bodů. To proto, abych mohl pokračovat v učení se kouzel a dokázal použít některá nová kouzla, která jsem cestou nalezl. Cestou, která byla mimořádně krvavá jsem přišel na nejvíce efektivní způsob boje; stačilo omráčit protivníka vrhací šipkou a dokončit „práci" kouzelným mečem, který je velice účinný. Když jsem měl zkušenost přes 4000, vstoupil jsem do bran města. Ve městě jsem ihned zamířil do školy, postoupil do další úrovně v umění magie (ADVANCED SPELL CASTING) a naučil jsem se ještě trochu zacházet s mečem. V obchodě s kouzelnickými potřebami jsem obstaral kouzlo aktivující teleporty (PORTAL ACTIVATION) a několik dalších bojových kouzel (vybírejte podle vlastního uvážení a finanční situace).

Teď jsem měl na vybranou. Buďto se vydat znovu do Murkvalle, pronajmout si vor a vydat se na okružní plavbu okolo říše. Při té příležitosti nasbírat na ostrovech hromady zlata a nová kouzla. Pro plavbu po oceánu je třeba koupit ještě lano k upevnění voru k molu a kouzlo pro pohyb (RAFT PROPULSION nebo rychlejší TURBORAFT SPELL). I když bych možná zbohatl, rozhodl jsem se pro druhou možnost (vy ale vybírejte podle svého uvážení). Koupil jsem ještě několik lektvarů pro zvýšení magických schopností (BLUE POTION) a pomocí teleportačních svatyní a kouzla k jejich aktivování se velice rychle dopravil na severozápadní okraj ostrova. Tady jsem použil kouzlo nalezené v chrámu Druidů a transformoval se v jinou bytost, tentokrát v létající monstrum (WYWERN MORPHING SPELL). Jako blesk jsem se vznesl k oblakům a po chvilce letu nad oceánem jsem zakroužil nad ostrovem zlého čaroděje jménem Kruel. Když jsem se opět změnil v lidskou bytost, dorazil jsem na západní polovinu ostrova, kde se tyčilo menší pohoří, do kterého vedl jediný vchod. Věděl jsem, že moje cesta se blíží ke konci. Dveře jsem bez problémů odemkl klíčem od trpasličího krále (JEWELLED KEY) a vstoupil do dávno opuštěných tajných chodeb.

Ocitl jsem se v bludišti, které bylo zpola zatopeno vodou. Dveře, které mi stály v cestě jsem odemykal klíčem z dračí sluje (SLIMY KEY) a dával při tom pozor na cestu. Klíč je totiž křehký a může být použit jen třikrát. Přesně tolik je dveří na nejkratší cestě do nitra Kruelovy pevnosti. Vyšel jsem z vody a vystoupil po schodech. Byl jsem uprostřed žaláře, kde Kruel věznil a týral své oběti. V jedné cele jsem získal důležitou radu, která se týkala „Zrcadlového pokoje". V další z cel jsem se setkal s nebohým čarodějem Bessakem. Byl pomocí důmyslného zařízení nelidsky týrán a zabralo mi dlouho času, než jsem jej pomocí pěti ovládacích pák mohl vysvobodit. Poděkoval mi za záchranu a sdělil mi, že se ještě jednou pokusí získat kouzlo na zničení Kruela od Druidů. Chudák nevěděl, že tohle kouzlo mám dávno v kapse. Kvapně zmizel a zanechal mě napospas poskokům zlého čaroděje. Probojoval jsem se skrz vězení a vyšel po schodech do „Zrcadlového pokoje". Řídil jsem se radou věžně a přistoupil ke čtvrtému zrcadlu, počítáno od severní stěny pokoje. Když jsem přistoupil blíže a dotkl se zrcadla, pronikl jsem do poslední místnosti celého dobrodružství, do místnosti čaroděje Kruela.

Už od vchodu na mne útočili jeho poskoci, ale dařilo se mi je likvidovat. Došel jsem k místu, kde probíhal boj mezi Bessakem a jeho žákem, zlým mágem Kruelem. Bessak byl zaneprázdněn vytvářením Brány do jiného světa, kterou jsem se měl konečně vrátit domů. Přistoupil jsem k němu a předal mu kouzlo, kterému jsem stejně nerozuměl, kouzlo, se kterým mohl Kruela porazit, MAGE ANUNULLMENT SPELL. Teď ale záleželo všechno na mě. Musel jsem přežít do doby, než Bessak vytvoří Bránu a porazí Kruela. Využil jsem všechen svůj um, doplňoval jsem svoje síly z lahví s „Živou vodou", odrážel útoky ďábelských potvor a bránil se před útoky samotného Kruela. Náhle vše ustalo. Kruel svěsil hlavu a podřídil svou mysl Bessakovi. Boj skončil. Zničil jsem poslední dorážející obludy a předstoupil před Bránu. Jediné, co zbývalo udělat, bylo projít branou zpět domů. Naposledy jsem se rozhlédl po světě, který byl na chvíli mým domovem a vstoupil do Brány.

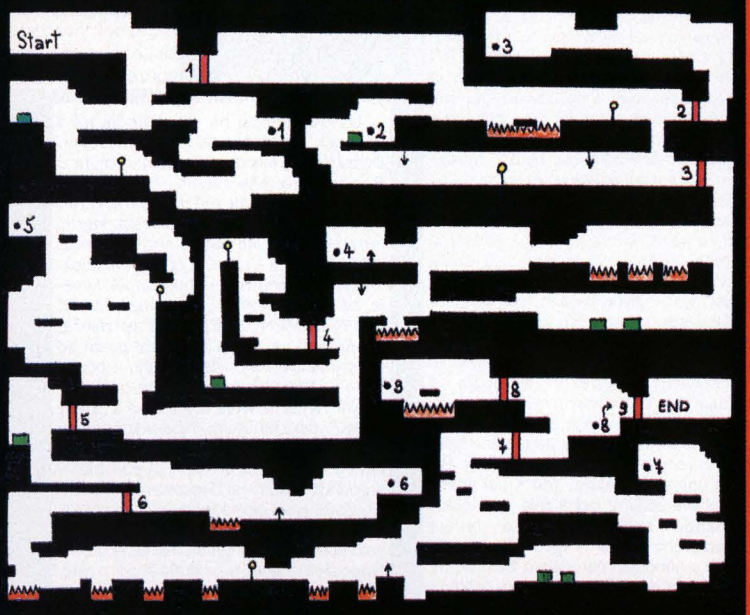
Probral jsem se na skalnaté planině a díval se na oblohu. Všechno se zdálo být jako na Zemi, jen jedna maličkost kazila překrásnou idylku. Na obloze byla totiž dvě slunce! Za chvíli se kolem přehnalo vojsko skřetů na odporných vlcích a já měl pocit, že se mi všechno jen zdá. Naštěstí mě neviděli. Co se stalo? Co mám dělat? Co bude dál? Skok časoprostorem se zřejmě nevydařil a já budu zřejmě muset čelit novým nástrahám a novým nepřátelům než se snad konečně vrátím domů. Ale to už je jiný příběh.

ICE

DEATH TRAP

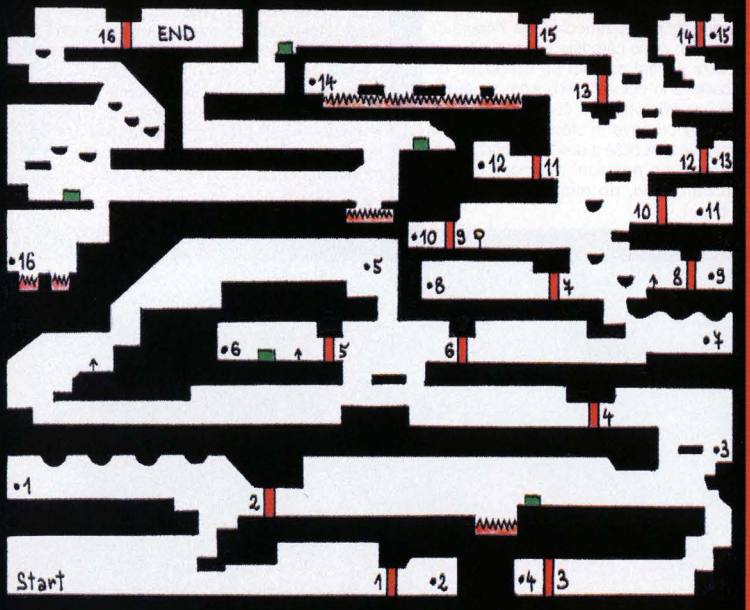
Past smrti

Level 1

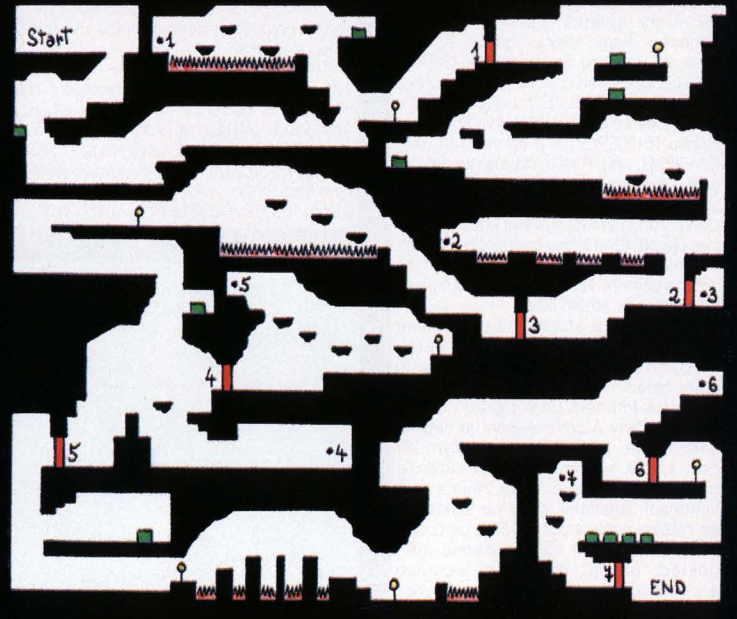


Level 2

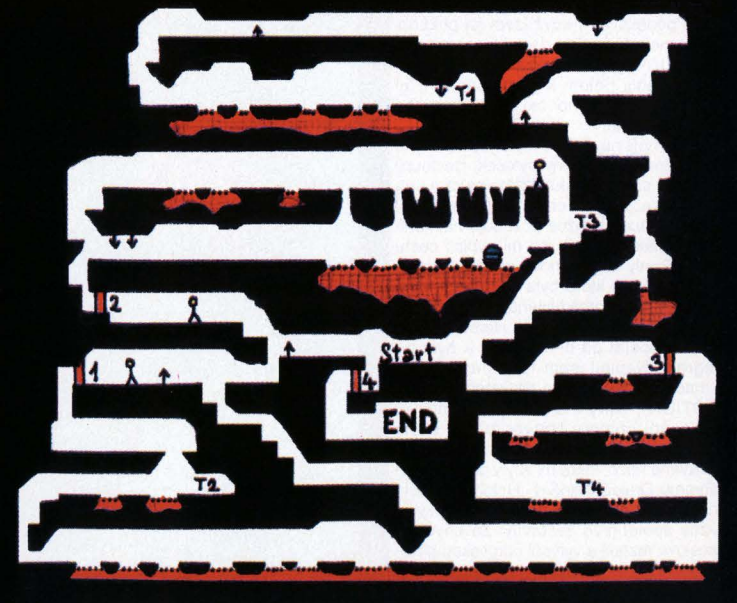
Level 3



Level 4



Level 5



Amiga 500

77

% celkem

1992

grafika **2**, hudba **4**, nápad **2**, zábava **1**

Atari ST

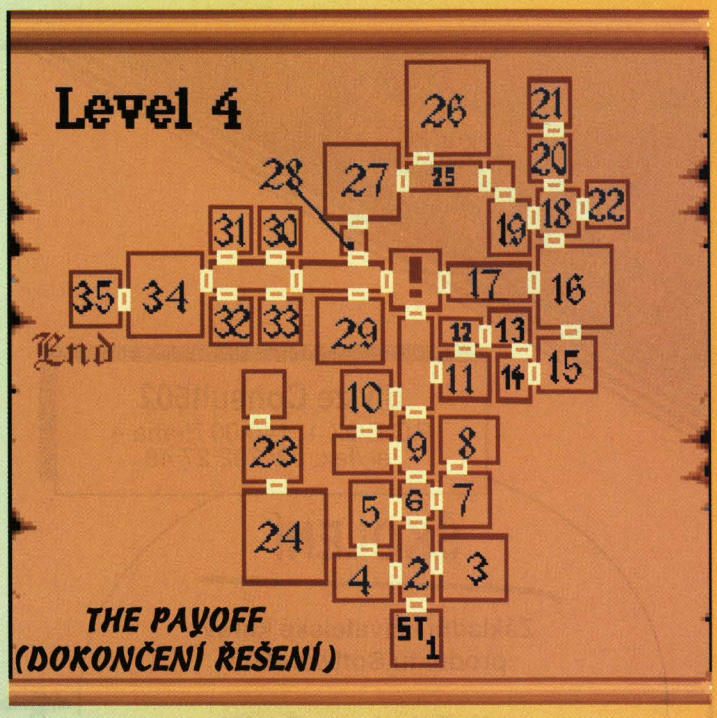
EXCALIBUR 14 TEST

LEGENDA:

Start .....Začátek úrovně
.....Truhla
.....Strážce
•5.....Ovladač dveří č. 5
5.....Dveře č. 5
.....Bodliny
.....Past na zemi
.....Past na stropě
End.....Závěr úrovně

ANDREW

CADAVER



Čeká vás poslední a zároveň nejobtížnější část celého pachtění s BITMAPOVSKÝM CADAVEREM. Ještě jednou bych se Vám, pařanům, rád zmínil o tom, jaké peklo bylo CADAVRA PAYOFF dohrát. Neustálé série problémových míst a zmatků. Více nežli roční (!) zákys v osudné místnosti č.8 ve třetím levelu, atd. Přišlo nám několik dopisů komentujících první část návodu na tuto obtížnou hru. Valná většina připomínek popisuje jiné způsoby řešení určitých problémů, různé hnidy a maličkosti v řešení. K dohrání následující, poslední zóny Vám přeji pravé pařanské štěstí - budete ho potřebovat. Než se však vrhneme do boje, rád bych se vrátil ke třem minulým zónám. Od čtenáře, který si říká **Atheist** nám přišel velice zajímavý dopis, který obsahuje několik důležitých poznámek k řešení a mimo jiné i vysvětluje několik problémů z prokleté třetí úrovně. K prvnímu levelu dodává pisatel dopisu tuto lahůdku: po pivním souboji v místnosti **9** je možné vzít pytel se zlatem. Hospodský se promění v příšeru, která se dá sebrat a bude vám pomáhat sbírat zlaťáky. K levelu **3** píše toto: v místnosti č.**4**, poté, co ze stěny vypadne klíč, můžeš tajnou schránku použít ještě dvakrát - dostaneš dvě posilňující lahvičky. A teď důležitá věc řešící problém s lokací **11**: v místnosti na jih od **27 (End)**, která na naší mapě není číselně označena, polož na oltář sluneční kouli **(Solar orb)** a přečti knihu, kterou na oltáři najdeš. Otevřou se dveře na jih, kde v truhle najdeš druhou skleněnou kouli do místnosti **11** a kouzlo proti ohni příšery z poslední místnosti. V lokaci **11** použij obě skleněné koule a v místnosti následující namaž páku svěceným olejem, otevře se ti průchod na sever, do m.**16**. V místnostech **14a** a **14b** se vkládají talismany do oltářů proto, aby po přečtení **Tome of shrines** z místnosti **4** vypadly ve **14a** lahvičky otrava a unknown a ve **14b** síla a stamina. Díky, Cadaver experte, za tyto skvělé rady!

LEVEL 4

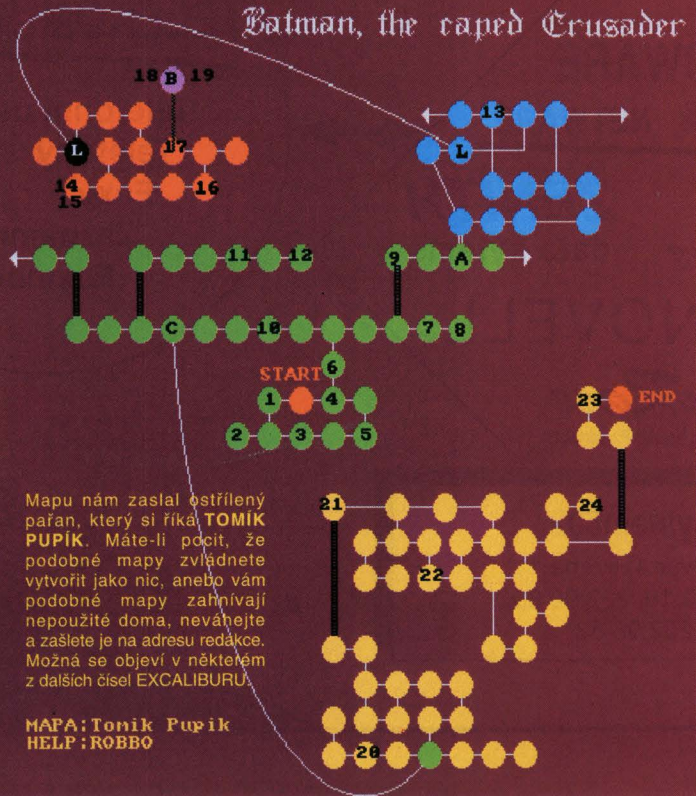
Z místnosti č.**1** se dej na sever **(2)**, seber **kámen** a vrať se na jih **(1)**. Kámen polož na urnu a pober následující předměty: **klíček, kouzlo Dispel Magic, kouzlo Mind Blast, 3 dřevěné klacky, meč a zlato**. Prozkoumej otvor ve stěně a tak dlouho odpovídej **„Yes“**, až z díry vypadne **Cure poison** a **Alkohol**. **S**, **V(3)**, pomocí plošinky se doprav k truhličce a seber ji, **Z(2)** truhličku otevři klíčem z první místnosti a seber **kouzlo Unlock door** a **Magic ball**, **Z(4)**. Přejdi přes tři otvory v podlaze a jakmile spadnou pálivé diamanty, použij **Dispel Magic**. Jdi do levého rohu a vezmi klíč, **S(5)**. Monstrum zablokuj klackem a přehoď páku, **V(6)**. Vypij alkohol a proběhni (pozpátku) do místnosti **č.7**. Zde si postav věž z věcí, přehoď páku, otevři bedničku a vezmi si **kouzlo Banish**, **S(8)** přeskoč přes překážky, seber klíč a 2x stiskni tlačítko, **J**, **Z(6)**, vypij alkohol, **S(9)**, polož všechny své věci, klíč z místnosti **č.8** vlož do truhličky a takto schovaný si ho vezmi s sebou, **Z**, odemkni klíčem z truhličky, **S(10)** přehoď obě páky. **J**, **V(9)** pober věci, **S**, **V(11)** seber kameny, prozkoumej lebku, stiskni páku a tlačítko, vezmi pytel zlaťáků a z truhly **kouzlo Dispel Trap**. **S(12)** odstrč štít a z díry vytáhni bombu, **V(13)** pober kameny, **J**, sněz houby, **V(15)**. Tato místnost způsobila velké potíže, jistě sis všiml, že za tebou zapadly dveře. Přesto se však do minulé místnosti musíš vrátit! Postupuj takto: poletující plošinku podepři dvěma kameny tak, aby vylétla ze svého vězení a ty jsi tak získal přístup k truhličce. Truhličku otevři kouzlem **Dispel Trap** a seber oba klíče. Jedním z klíčů odemkni severní dveře a teď pozor - postav si věž z věcí a z velké výšky skoč do prostoru nad severními dveřmi. Na několikátý pokus se teleportuješ do místnosti **č.14**. Nevím, co tím chtěl autor říci, ale neshledávám v tom naprosto nic logického. V m.**14** otevři truhlu klíčem z **15** a seber **kouzlo Reveal**. **V**, **S(16)** přehoď páku a zakouzli **Reveal spell**. **Z(17)** zakouzli **Mindblast**, stiskni tlačítko a seber diamant, **V**, **S(18)** přehoď páku, **Z(19)**. Prozkoumej pytel a vezmi druhý diamant, **V(19)** oba diamanty vlož do lebky, **S(20)**. Vezmi **kouzlo Unlock chest** a použij ho na malou truhličku, klíčem z ní otevři truhlu velkou a seber všechny peníze. S penězmi se vrať zpět na start: **J**, **J**, **J**, **V**(15-opět teleportem nad dveřmi), **S**, **Z**, **J**, **Z**, **J**, **J** (6-vypij alkohol), **J**, **J(1)**. Opět prozkoumej otvor ve zdi a tak dlouho říkej **Yes**, až vypadne diamant **„Snake“**. S touto kořistí se vrať do místnosti **20**, vlož diamant do krbu a přehoď páku, **S(21)**. Seber kouli s klíčem a **Activate spell**, **J(20)**, použij kouzlo **Activate** a přehoď páku, **J**, **V(22)**. Kouli s klíčem vhoď do díry, pober bomby a sám do díry skoč. Dole seber klíč a jdi na jih **(23)**. Použij kouzlo **Mind blast** a opět jdi na jih **(24)**. Zde si ulož pozici na disk a snaž se vzít teleport (nejdříve jej levým tlačítkem shoď na nižší plošinku a z té pravým tlačítkem na zem), jakmile teleport získáš, použij jej. V místnosti **18** přehoď páku, **Z(19)** odemkni dveře **kouzlem Unlock door**, **S**, **Z(25)**. Pomocí naskládaných věcí přeskákej bodáky, odpasti bednu a klíčem z ní otevři severní dveře, **S(26)**. Seber **kouzlo Immortal**, přehoď páku a zakouzli **Mind blast**, **J(25)** odemkni západní dveře kouzlem **Unlock door**, **Z(27)**.

Vypij kouzlo **Immortal**, rychle stiskni tlačítka v pořadí zprava: **4**, **5**, **2**, **6**, **3**, **1** a seber bombu, **J(28)**. 5x použij bombu, **J**, **S** (ne, nespletl jsem se) pober zlato a vezmi **kouzlo Turn monster**, **J**, **J(29)**. Kouzlem **Mind blast** zabij nepřítele a až se plošinky srovnají do zcela rovné polohy ve středu své dráhy, stiskni tlačítko a přehoď páku. Znovu stiskni tlačítko a seber klíč, **S**, **Z**, **S**-pravé dveře, odemkni klíčem označeným **„2“(30)**. Vrháním mečů z první místnosti zabij Dereka a seber jeho lebku, **J**, **S**-levé dveře, odemkni klíčem označeným **„1“(31)**. Seber lebku, prozkoumej krysu a vezmi klíč, **J**, **J**-levé dveře, odemkni klíčem **„3“(32)**. Seber lebku a **Mind blast**, **S**, **J**-pravé dveře, odemkni klíčem **„4“(33)**. Seber lebku a přečti si knihu, **S**, **Z(34)**. Pomocí kouzel **Mind blast** a **Turn monster** si drž slizy od těla a běhej za klíčem tak dlouho, dokud se neobjeví ve středu místnosti. Potom jej rychle seber a odemkni západní dveře, **Z(34)**. Přečti si knihu a sežer houbu. Padla. Cadavera už nechci nikdy vidět!

ANDREW

Amiga
82
% celkem
Bitmap Brothers, 1991
grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**
ST, PC
EXCALIBUR 14 TEST

Batman
the caped Crusader



Mapa umožňuje naprosto přesnou a precizní orientaci, takže jen velice krátce o jednotlivých předmětech (místa nálezu předmětů jsou označena na mapě čísly).

1. **FALSE NOSE** - maska, umožňující skrýt se před zraky nepřátel
2. **BATARANG** - velice účinná zbraň, přesněji řečeno - jediná účinná zbraň
3. **LOCK PICK** - paklíč, použít u střešních dveří (na mapě označeno „A“)
4. **CONTROL DISK** - disketa, vložit do **BATCOMPUTERU** po jeho opravení
5. **HAND GRENADE** - granát, význam granátu se nepodařilo odhalit
6. **SET OF TOOLS** - nářadí, opraví **BATCOMPUTER** v první místnosti
7. **SWEET** - cukrátko, energie
8. **TRAINIES** - boty, dočasné zrychlení chůze, doporučuji použít v Penguin#s Mansion
9. **ROPE** - provaz, v místnosti **„B“** použít a vyšplhat vzhůru
10. **DOOR KEY** - klíč, použít u všech zamčených dveří
11. **LEMONADE** - limonáda, energie
12. **FLASH LIGHT** - baterka, použít v Penguin#s Mansion (je tam tma jako v...)
13. **LIFT KEY** - klíč od výtahu, ovládá výtah (na mapě „L“)
14. **TOAST** - toast, energie

Mapu nám zaslal ostřílený pařan, který si říká **TOMÍK PUPÍK**. Máte-li pocit, že podobné mapy zvládnete vytvořit jako nic, anebo vám podobné mapy zahnívají nepoužité doma, neváhejte a zašlete je na adresu redakce. Možná se objeví v některém z dalších čísel EXCALIBURU.

C64
65
% celkem
Ocean, 1988
grafika **2**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **2**
A500, ST, Sinclair, XL
EXCALIBUR 14 TEST

15. **DART** - vrhací šipka, použít na terč v místnosti, do které lze vyšplhat z místnosti **„B“** po provaze
16. **GAME DISK** - herní disketa, použít na konci hry
17. **FRIED EGG** - smažené vejce, energie
18. **MAGNET** - magnet, použít kdykoli po nalezení diskety
19. **PASS CARD** - karta, použít u dveří do Penguin#s Mansion „C“
20. **VIDEO TAME** - video kazeta, vložit do kteréhokoli videa
21. **CUP CAKE** - dort, energie
22. **DAGGER** - dýka, význam stejný jako granát
23. **TRUMPET** - trumpeta, podobně jako granát a dýka
24. **BANANA** - banán, energie

V poslední místnosti označené **„END“** stačí vložit zmagnetizovanou disketu do počítače a je vyhráno.

Obchodní zastoupení
Software602 - Junior Ostrava
Mariánské náměstí 4, Ostrava
tel.: 069/ 533 36, fax: 069/ 551 17

Software602 s.r.o.

P.O.BOX 1, Pod pramenem 3,
140 00 Praha 4
tel.: 02/ 42 13 68, 42 38 17,
fax: 02/ 42 11 05

divize Consult602
P.O.BOX 1, 140 00 Praha 4
tel./fax: 02/ 792 27 48

ŠKOLENÍ

Základní uživatelské kursy produktů Software602

např.: Textový editor Text602

Aplikační kursy

např.: Podnikatelský záměr na PC

SOFTWARE

PFS:Works602
WinBase602
Eco602
Calc602
PM602
CSWin602
Text602 v.3.0
WinText602
Mail602
M602 v.2.0

MICROSOFT. WINDOWS.

KOMPLEXNÍ ŘEŠENÍ VAŠÍ ADMINISTRATIVY A EKONOMIKY

divize Telekom602
Zenklova 66/ 230, Praha 8
tel./fax: 02/ 84 71 67

TELEKOMUNIKACE

Telefonní ústředny
Telefony
Faxy
Záznamníky
Faxmodemy

HARDWARE & NETWARE

CAT Computers
ZENITH data sytems
NOVELL®
SunRace
The Innovative Notebook Specialists

divize System602
Biskupský dvůr 4, Praha 1
tel: 02/ 232 99 10, 232 98 83
fax: 02/ 232 98 83

Software602 s.r.o.

Prodejny:
Biskupský dvůr 4, Praha 1
Po-Pá 10.00-18.00
Spálená 19, Praha 1
Po-Pá 9.00-17.00

Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

VISION

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/351158

KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY

ULTIMA UNDERWORLD II

GREAT NAVAL BATTLES

SPACE QUEST V

POPULOUS II

Novinky tohoto měsíce:	PC	AMIGA
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
CAR AND DRIVER	1.290	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
DAUGHTER OF SERPENTS	1.290	
POPULOUS II	1.290	
POPULOUS II PLUS		1.090
PUTT PUTT	990	
GARY GRIGSBY'S PACIFIC WAR	1.690	

Dále nabízíme:		
EYE OF THE BEHOLDER	590	590
EYE OF THE BEHOLDER II	1.390	1.390
LEGENDS OF VALOUR	1.390	1.390
PROPHECY OF THE SHADOW	1.390	
THE SUMMONING	1.390	
THE IMMORTAL	990	
RAMPART	990	
ROME	1.190	990
SIEGE	990	
ULTIMA VII	1.290	
ULTIMA UNDERWORLD	1.290	
WING COMMANDER II	1.290	
WC II SPECIAL OPERATIONS	690	
V FOR VICTORY	1.190	

Připravujeme:
MAGIC CANDLE III
STRIKE COMMANDER
MERCENARIES
DARK SUN
EYE OF THE BEHOLDER III
SPACE QUEST V
PRIVATEER

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

součet			
poštovné			
CELKEM			

jméno _____ podpis _____

adresa _____

DARK SEED

DEN 1

Jsi v ložnici. Vyjdi horními pravými dveřmi do koupelny. Ze skříňky nad umyvadlem si vezmi prášky proti bolení hlavy a osprchuj se. Jdi doprava a tam prohledej kabát ve skříni. V kapse najdeš kartu do knihovny, kterou si vezmi a prohlédni. Jdi pravými horními dveřmi a pak dolů po schodech. Tam vejdi do dveří vlevo, kde je studovna. Ze stolu seber plánek domu a koukni se na něj. Pak zatlač na stěnu v pravo a otevřou se tajné dveře. Vejdi do nich. Dveře se za tebou zavřou a ty je znovu otevři. Vylez po žebříku nahoru a tam seber lano. Otevři dveře, vejdi do nich a znovu se objevíš ve své ložnici. Tajné dveře se za tebou zavřely a ty je znovu otevři, ale nevstupuj do nich. Levými dveřmi jdi ke schodišti a tam vylez po žebříku nahoru na půdu. Popostrč třikrát velkou bednu u východu na balkón. Za bednou byly hodinky a ty je seber a podívej se na ně. Jdi na balkón a použij lano na sošku, která je na zábradlí. Sešplhej dolů a dostaneš se na zahradu. Jdi do garáže a po prohledání kufru u auta najdeš páčidlo. Kufr zavři a vlez do auta. Tam ze skříňky seber rukavice a vrať se na půdu. Na půdě „jemně" páčidlem otevři bednu a vyber z ní deník, který si prohlédni. Dostaň se hlavními dveřmi před budovu a u nich bude ležet balíček, který si rovněž prohlédni. Z balíku na tebe bude dojemně koukat malé dítě. U domu seber také noviny a směrem doprava jdi do obchodu s jídlem (KLUG'S FOOD MARKET). Tam dej prodavači peníze a kup si láhev Skotské.

Vyjdi ven a směrem doprava se dej do knihovny. V knihovně na zemi leží sponka do vlasů, tu seber. Dej knihovnici kartu z kabátu a jdi do horních dveří a tam do regálu **C**. Prohlédni si zelenou knihu, která je ve spodní poličce a tam najdeš první polovinu zprávy. Vyjdi ven z knihovny a kolem svého domu jdi na hřbitov. Projdi hřbitovem až ke kryptě a tam v pořadí od leva do prava promačkej postupně tlačítka, která jsou u dveří. Dveře se otevřou a ty vejdi dovnitř. Projdi okolo rakví a dostaň se k poličkám, které jsou zaplněny nádobami s popelem. Z úplně nejspodnější a nejblíže k tobě vyndej klíč a vrať se domů. Ve tvé ložnici bude zvonit telefon. Zvedni ho a v něm se ozve knihovnice, která ti řekne, aby ses u ní stavil, že pro tebe něco má. Když se vrátíš do knihovny, ona ti ukáže knihu, kde bude tajná zpráva. Vrať se domů do ložnice a jestli není deset hodin p.m.(odpoledne), mačkej klávesu „T" pro posunutí času o jednu hodinu. Čas si kontroluj na hodinkách. Pak jdi spát a bude se ti zdát romantický sen. Tak končí první den.

DEN 2

Jdi do koupelny, ze skříňky nad umyvadlem si vezmi tablety proti bolení hlavy a osprchuj se. Jdi dolů do haly a stlač klávesu „**T**", aby bylo deset hodin a.m.(dopoledne). U dveří zazvoní pošťák a bude mít pro tebe balík. V něm najdeš kus rozbitého zrcadla. Jdi do obývacího pokoje a přilož ho na zrcadlo. Tak se ti otevře cesta do DARK WORLDu. Přečti si papírek na zrcadle a klíčkem ze hřbitova otevři hodiny. Dozvíš se nějaké důležité informace. Projdi zrcadlem do místnosti s kuklami vetřelců. Projdi pravými horními do DARK WORLD předsíně. Jdi doleva do studovny a podívej se na hologram na stole. Projdi dveřmi napravo do spodní transportní místnosti a použij transportér, který je ve středu obrazovky. Budeš dopraven do horní úrovně. Vyjdi z horní transportační místnosti na balkón a tam seber dalekohled, kterým si prohlédni scenérii. Použij rukavice k obsluze malé páky umístěné mezi oběma východy z balkónu: to otevře hlavní dveře v předsíni. Jdi zpět do DARK WORLD předsíně a projdi hlavními horními dveřmi. Jdi stále doleva, až dojdeš k jeskyni. Tam najdi lopatu a vrať se do (relativně) normálního světa. Jdi na hřbitov a dostaň se až ke čtyřem hrobům. Kopej u třetího hrobu zleva a najdeš tam druhou polovinu zprávy. Podívej se na ni a pak se vrať domů. Tam na tebe bude čekat policajt a uvrhne tě do žaláře. V něm dej vše co jde pod polštář a hrnkem zabouchej na dveře. Poslušný policista přijde a ty mu dej Dilbert's kartu a on tě pustí. Budeš sám na policejní stanici a tak si tam „půjči" pistoli, která visí na stěně.

Vrať se ke svému domu a obejdi ho zprava. Budeš na zahradě u garáže. Zde si v každém případě ulož svoji pozici a párkrát zmáčkni urychlovač času „**T**" až přijde **Delbert**. Ten ti řekne, abys ho následoval, a tak učiň. Delbert bude házet klacek svému psu a ty mu dej láhev Skotské. On odejde a ty ten klacek seber. Vrať se do svého domu a přes zrcadlo se dostaň do DARK WORLD předsíně. Projdi hlavními dveřmi a jdi doprava, až k mostu s nestvůrou. Klacek hoď dolů z pravého srázu a ona za ním skočí. Přejdi přes most a první budova na kterou narazíš bude policejní stanice. Vejdi tam a vetřelec tě zajme. Vše, co jsi ukryl pod polštář v „normálním" žaláři najdeš zde také pod polštářem. Vlásenkou otevři dveře, (to musíš opakovat nejméně dvakrát!) a jak vyjdeš z cely, dej druhému zajatci vlásenku a on ti za to věnuje prsten pro neviditelnost. Vyjdi z policejní stanice a o dvě obrazovky doprava je mimozemská knihovna. Nasaď si kouzelný prsten a projdi strážní. V knihovně je velká obrazovka pod kterou je kontrolní panel, ale ty ho nevidíš. Zmáčkni tlačítko na panelu a na obrazovce naskočí tvář. Promluv s ní a ona ti dá mikrofilm. Vrať se rychle do normálního světa a jdi se vyspat do třetího dne. (Občas se stane, že se nestihneš vrátit do svého domu včas. Tak obnov uloženou hru a pokus se o to znovu, ale rychleji!)

DEN 3

Jdi do koupelny a jako obvykle si ze skříňky nad umyvadlem vezmi prášky a osprchuj se. Jdi do knihovny a v ní dál pravými dveřmi. Rozsviť zvětšovač a vlož tam mikrofilm. Přečteš si zprávu a vypni zvětšovač. Vyjdi ven a jdi do KLUG'S FOOD MARKET. Tam dej prodavači své peníze, za které si kup další Skotskou. Vrať se do svého domu a jestli tam ještě nebyl balík, tak ti ho kolem desáté hodiny dopoledne pošťák doručí. V balíku je rukojeť ke kladivu. Jdi do obývacího pokoje, z něj levými dveřmi do kuchyně a z ní horními dveřmi do sklepa. V podlaze je jediný pravoúhlý kámen s dírou uprostřed. Ten vezmi a podívej se do otvoru po kameni. Najdeš tam svazek klíčů, který seber. Vyjdi ze sklepa a jdi do DARK WORLDu. Přes hlavní dveře se dostaň do jeskyně a pak jdi dvakrát nahoru do hlavní zásobárny elektřiny. Na levé stěně je elektrický vývod a pod ním otvor. Do něj vlož kámen a ten pak použij na rukojeť z balíku. Tak vznikne kladivo a to pak ještě jednou vlož do otvoru.

Teď se vrať do zdánlivě normálního světa. Po chvíli bude zvonit telefon a ty ho jdi do své ložnice zvednout. Po laně na balkóně se dostaň do garáže, (hlavními dveřmi jít nemůžeš, protože tam na tebe čeká tvůj oblíbený "policemen", který by tě zatknul a to by byl konec hry) a nalij Skotskou do nádrže u auta a nastartuj ho klíčky ze sklepa. Teď však pospíchej, neboť auto na Skotskou poběží jenom určitou dobu! Vrať se po laně domů a jdi do DARK WORLDu. Když vyjdeš hlavními dveřmi, od východu nalevo jsou malé dveře do kosmické rakety. Jdi tam a pomocí rukavic pohni s pákou, která je nalevo na straně řídícího pultu. Nastartují se motory a ty rychle vyjdi. Raketa odletí a ty se znovu ocitneš v normálním světě. Zrcadlo do DARK WORLDu už nefunguje, a tak ho ještě pro jistotu rozbij kladivem. Další děj je už automatický, před dům přijde knihovnice, která si s tebou bude chvilku povídat a pak už následuje jenom šťastný konec...

Nashledanou u dalších návodů se těší **FCI**

ČERNÉ SÉMĚ

PC

75

% celkem

Ocean, 1992

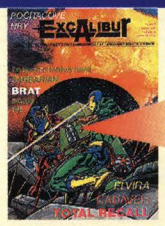
grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

min. VGA, 00 MB HD, **dop.** 0 MB RAM, Sound Blaster, myš

A500, ST, C64

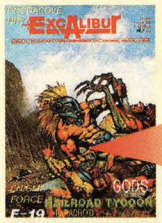
EXCALIBUR 14 TEST

SEZNAM DOSUD VYŠLÝCH EXCALIBURŮ, KTERÉ SI LZE JEŠTĚ PŘEDPLATIT:



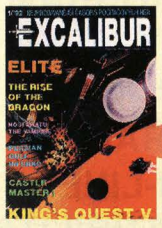
EXCALIBUR 7 - *11/91*

Recenze: Barbarian II, Belegost, Brat, Buck Robers, Commando, Deuteros, Great Courts II, Enima Force, Golden Axe, Indiana Jones I, II, III, Kayleth, Kick Off II, Lord of the Rings, Nightshift, Predator, R.B.I. Baseball II, Red Heat, Running Man, The Secret of Monkey Island, Return to Eden, Shadow Fire, Speedball II, Supercars II, Total Recall, War in Middle. **Návody:** A-10 Tank Killer, Cadaver, Dam Busters, Elvira, Falcon, Fighter Bomber, Shadow Fire, Super Cars, Total Recall, War in Middle Earth.



EXCALIBUR 8 - *12/91*

Recenze: Battle Command, F-15 Strike Eagle II, Flightsimulator II, Goods, Heroquest, Mega-Lo-Mania, Warlords. **Návody:** Battle Command, Belegost, Cadaver, Cruise for a Corpse, Dizzy II, Elvira - *supertip*, Enigma Force, F-19 Stealth Fighter, Indiana Jones II, Leisure Suit Larry II, Paradroid, Powermonger, Railroad Tycoon, Strike Force Harrier, Thunder Cats

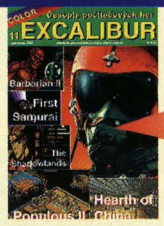


EXCALIBUR 9 - *1/92*

Recenze: Batman The Movie, Chuck Rock, Jupiter's Masterdrive, King's Quest V, Space Quest III, Super Hang-On, Switchblade II, Swiv, Sword of Sodan, Zak Mc Kracke. **Návody:** Cadaver, Castle Master I, Cauldron II, Dizzy III, Elite, Everyones Wally, Indiana Jones I, Nosferatu The Vampise, Persian Gulf Inferno, Rex I, II, The Rise of The Dragon, Trudnaja Doroga.

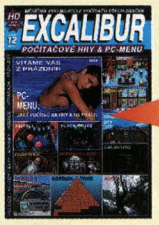
EXCALIBUR 10 -*2/92*

Recenze: Alien Breed, Centurion, Indiana Jones III, Lotus E.T.C. II, Lord Of The Rings, P.P.Hammer, Unreal, Wrath Of The Demon. **Návody:** Ataristův protiútok, B.A.T., Dan Dare 2, Darkman, Dragons Lair I, Driller, The Elf, Hero's Quest II, Neuromancer.



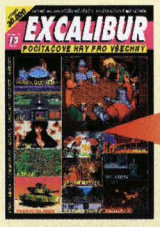
EXCALIBUR 11

Recenze: Barbarian II, First Samuraj, Robocop, The Shadowlands, Wolfchild. **Návody:** Eye of the Beholder (level 1-4), Indiana Jones III, Populous II, Rogue Trooper, Head over Heels, Hearth of China, Larry Leisure Suit III, Last Ninja II, Monkey Island (1. část), Příhody Robina Hooda.



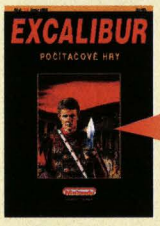
EXCALIBUR 12

Recenze: Agony, Black Crypt, Dark Seed, Fantastic Voyage, Formula One Grand Prix, Indiana Jones IV, Knight of the Sky, Logical, Marauder, Monkey Island II, The Pinball Dreams, Scumm, Suspisious Cargo. Návody: Conan, Countdown, Dylan Dog, Eye of the Beholder, Gordian Tomb, Indiana Jones IV, Larry V, MEtal, Misja, Monkey Island I, Monkey Island II, Tarza,



EXCALIBUR 13

Recenze: ACE, ACE II, ACE of Aces, ATF, Alcatraz, A-Train, Epic, Giana Sisters, Usagi Yojimbo, Hero's Quest III, Ishar, Moonstone, Pacific Islands, Premiere, Projekt XI, Space Crusade, Special Forces, Steel Empire, Stormaster. Návody: Eye of the Beholder I, Eye of the Beholder II, Cadaver II, Elvira II, Gobliiins, Hook, Kyrandia, Lure of the Tempress, Plan 9, Thunderbirds, Zombie.



EXCALIBUR 14

Recenze: Addam's Family, Druid, Druid II, Killing Cloud, Laura Bow II, Rome A. D. 92, Rampart, Silly Putty. Návody: Batman, Curse of Enchantia, DarkSeed, Death Trap, Eye of the Beholder II, Hero's Quest III, King Quest V, Lords of Time, Shadow of the Beast III.

DŘÍVE, NEŽ ZAVŘEŠ EXCALIBUR, VYPLŇ SI TENTO TEST:

	PŘEDPLATNÉ	KOUPĚ
▵ Kolik Kč (Sk) mě stojí **jeden** výtisk **EXCALIBURU** ?(Prodejní cena 29 Kč)	24 Kč	
▵ Kolik času mě stojí sehnání **jednoho** výtisku **EXCALIBURU** ?	Nic	
▵ Kolik času přepočteno na Kč (Sk) mě stojí sehnání **jednoho** výtisku **EXCALIBURU** ?	Nic	
▵ Seženu vždy mnou požadovaný výtisk **EXCALIBURU** ?	Ano	
▵ Ušetřím při případném zvýšení prodejní ceny **EXCALIBURU** ?	Ano	
▵ Budu zdarma občas dostávat s **EXCALIBUREM** prospekty a jiné informační materiály?	Ano	
▵ Podpořím pravidelné vydávání **EXCALIBURU** ?	Ano	
▵ Podpořím zvýšení počtu stran **EXCALIBURU** ?	Ano	

Jak předplatit stará i ještě nevyšlá čísla EXCALIBURU? Vezmi složenku typu C, vyplň částku, kterou hodláš poslat na předplatné. Čitelně vyplň kolonku adresát: **PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1, odesílatel** (to jsi ty). **NEZAPOMENOUT!** Na zadní stranu složenky do **"Zprávy pro příjemce"** napište, jaká čísla si předplácíš (**např. Ex 9, 14, 15 - 20, celkem 8 čísel x 24 Kč = 192 Kč**). Složenku zaplať na poště. Do 21 dnů po zaplacení obdržíš již vyšlé časopisy se zprávou, kolik činí Tvůj finanční zůstatek. Časopisy budeš dostávat poštou okamžitě po jejich vyjití.

NOVINKA AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz
2 MB RAM
DOS 3.0
AA čipy (16 mil. barev)
PCMCIA
TV modulátor
option: interní HD

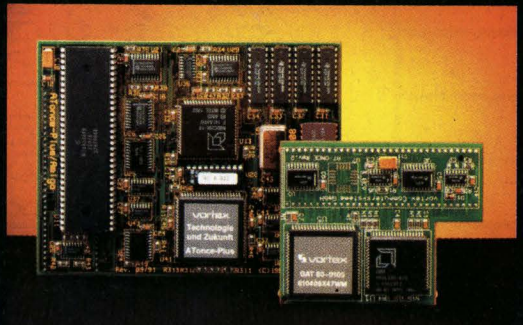
AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600 a 600 HD 30 MB
AMIGA 1200
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64

Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.



MS-DOS emulátory

pro **Amigu 500:**
ATonce 286/8 MHz
ATonce 286/16 MHz
pro **Amigu 2000-4000:**
Approx 386SX/25 MHz
NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

DODÁVÁME CELÝ VÝROBNÍ PROGRAM FIRMY Commodore VČETNĚ ŘADY PC PROFI-LINE (100% KOMPATIBILITA S IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICD WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066